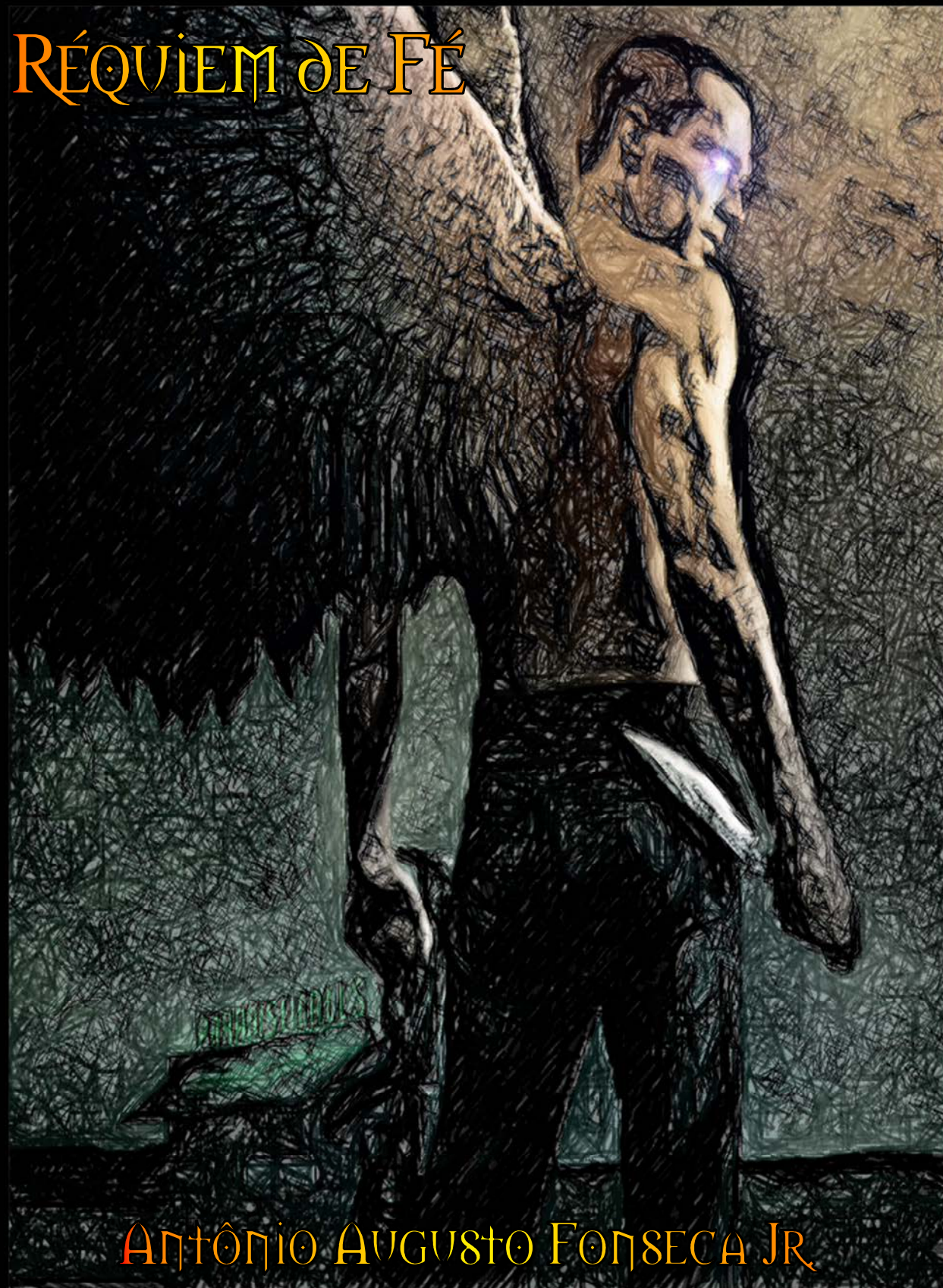


ANJOS:

RÉQUIEM DE FÉ



ANTÔNIO AUGUSTO FONSECA JR.

Caro aluno,

Não pretendia me dar ao trabalho de escrever essa carta, mas sua pergunta inicial chamou minha atenção. A questão é se você tem chances de ir para o Céu porque aprendeu magia? Ah, bem prováveis que não, não com o que eu o ensinei. O mais provável é sua ida para o Inferno. Mas não se preocupe. Os dois lugares são ruins o suficiente para que você deseje continuar na Terra eternamente.

Sua carta não merecia uma resposta, pois ao aprender magia já deveria saber o básico sobre a Roda dos Mundos. O Universo não é um ponto fixo composto apenas de matéria como muitos gostam de pensar. Tudo o que vemos e vivemos está voltando por forças espirituais em um movimento perpétuo que denominamos Roda dos Mundos. Esse evento ainda é pouco compreendido. O certo é que cada planeta em nosso Sistema Solar é uma orbe com energias espirituais delimitadas e características e vive seu movimento peculiar na Roda dos Mundos. Você pode imaginar isso como um terço, em que cada mundo é uma das contas e, a cada oração, é passado adiante para o próximo.

A oração atual é a da Terra. Nós vivemos o momento derradeiro da batalha espiritual, afinal estamos em uma posição incomum na Roda dos Mundos. Para explicar isso, primeiro vou precisar relatar de onde vem nosso poder mágico. Sempre que você utiliza algum ritual, toda a energia é sugada do mundo anterior na Roda dos Mundos, corrompendo-o e, ao mesmo tempo, trazendo parte dessas energias degradadas para a Terra. Sim, você usa magia e destrói um mundo. Sim, é por isso que muitos dos nossos magos possuem deformidades ligadas aos rituais que mais praticam. A Roda dos Mundos gira toda vez que o mundo seguinte aprende magia e as energias degradadas do atual não conseguem mais mantê-lo em sua posição. Arkanun, que esteve antes de nós, hoje é praticamente o que chamamos de Inferno, com criaturas de-

formadas e natureza morta. Mas eles não são pobres inocentes que torturamos ao usar magia, afinal, destruíram Infernun, um mundo de criaturas que todos tememos.

O mundo após a Terra é Paradísia. É um reino que chamamos de Céu, onde as energias ainda estão se compondo e a matéria ainda não dominou todas as forças espirituais. Lá as ilhas flutuam pelo Céu e anjos em formas impossíveis conseguem voar. Paradísia tinha diversos habitantes, naturais de lá e ignorantes da magia, mas então algo aconteceu. Revertendo tudo que podemos imaginar, criaturas de depois de Paradísia, de um reino que deveria existir milênios mais tarde, chamado Edhen, surgiram. Esses seres eliminaram boa parte dos nativos desse Céu. Um deles, Demiurgo, criou sua própria cidade. Outros fizeram o mesmo. Então começou a situação peculiar da Terra.

Veja bem, meu aluno. Paradísia só deveria aprender magia milênios mais tarde, mas por algum motivo, seja pela presença dos seres de Edhen ou outra distorção, descobriram esse poder vil antes de nós. Agora a magia deles existe para sugar as forças do nosso mundo e os anjos, filhos de Demiurgo, são sustentados por energias que geramos e até por nossas almas. Se antes eram gerados pelas forças do Senhor da Cidade de Prata, agora seus corpos vêm de almas humanas, reformadas para conter as energias que deveriam pertencer ao ciclo de encarnação do nosso mundo.

Os anjos ensinaram magia aos homens, assim como os arkanitas também o fizeram. Cada um desses ensinamentos retira energia de um ponto da Roda. Sob minha tutela, você aprende a sugar as energias de Arkanun para que assim, talvez, possamos manter nosso mundo e evitar a destruição nas mãos dos anjos. O custo disso é degradar ainda mais um lugar já tão escasso em esperanças e contaminar nossos corpos. Melhor, no entanto, do que destruir a Terra e escravizar nossas almas. Conta-se que existem outros estilos capazes de danificar menos a Terra ou Arkanun, mas que

afetam o mundo espiritual em volta de nós, as forças feéricas ou, ainda, trazem para cá energias abissais. Não queira aprender nenhum desses.

Vivemos em um mundo em que os anjos descem dos Céus para lutar e aqui encontram demônios e todo tipo de criaturas desesperadas para sobreviver. A maioria dos deuses antigos, principalmente os vindos de Arkanun, sabem que a Terra é um navio prestes a naufragar, portanto o que desejam é escapar de mais uma prisão. A única alternativa é se refugiar em Spiritum ou combater para alcançar Paradísia que, talvez, seja onde a Roda dos Mundos vai parar de girar. Os anjos querem impedir que seu plano seja tocado por esses seres vis cujas almas nem podem ser aproveitadas em seu ciclo de criação de novos servos de Demiurgo. Daí a guerra que surgiu, aquela que quase destruiu a Palestina e Israel em tempos antigos.

Tantas almas já caíram que muitas, tocadas por forças dos mundos inferiores, foram tragadas para regiões espirituais que antes não existiam. Assim se formou o Inferno, para onde vão aqueles em sintonia com as forças e pensamentos de seres como Shaitan e Lúcifer. Eles são reformados, renascendo como guerreiros que chamamos de demônios. O Inferno, meu aluno, é nada mais que um antro de seres caídos que se refestelam no caos. As almas expulsas pelos anjos e que não reencarnam caem lá, onde são torturadas em um processo de destruição que suga suas energias e mantém o Inferno como uma mancha na Roda dos Mundos.

Confuso? Sim, é tudo um pouco críptico. Sei que você vai conseguir entender tudo, ao menos antes de ir para Inferno. É claro que você pode se agarrar na tentativa de ir para Paradísia, viver na Cidade de Prata dos anjos. Não é um lugar melhor, mas ao menos dizem que é limpo. Recomendo tentar viver o máximo possível.

M.

INTRODUÇÃO

Anjos: Cidade de Prata foi um dos primeiros suplementos da Editora Daemon a tratar dos seres sobrenaturais descritos pela primeira vez no Mundo de Trevas. O livro buscava permitir ao jogador usar um personagem de origem diferente dos humanos. Saía o foco do homem oprimido pelos seres sobrenaturais para apresentar uma outra face das criaturas que lutavam pela supremacia na Terra. Essas criaturas, ao serem descritas, perderam grande parte da essência de seres vis e egoístas descritas originalmente no primeiro livro (e um dos melhores) da série, *Arkanun*.

Mais tarde, novas criaturas seriam apresentadas, mas a postura de cada uma delas diferiria quase que drasticamente da proposta inicial. Eram livros bons e que fizeram muito sucesso, divertidos de se jogar, no entanto, sem a temática original: a corrupção e o desespero devido aos giros da Roda dos Mundos.

Anjos: Réquiem de Fé tem duas propostas básicas. A primeira é voltar às origens, trazendo de volta o anjo amargo e egoísta, muitas vezes entediado, que não quer a corrupção da Criação. Esses seres celestiais, por sinal, são o mero reflexo, imagem de um Criador ciumento e possessivo que raramente reprimia a raiva daqueles que os desobedeciam. Assim, você encontrará nas páginas a seguir anjos com livre arbítrio que podem até escolher serem bons,

mas têm como missão primordial conviver com o dever de salvar sua cidade paradisíaca de um futuro apocalíptico.

A segunda proposta de *Anjos: Réquiem de Fé* é adaptar o cenário magnífico de *Arkanun* ao sistema *Storytelling*. A partir desse livro gratuito, o jogador terá acesso a um sistema simples e prático para jogar com uma nova classe de seres sobrenaturais que é facilmente adaptável para o restante do Mundo das Trevas da White Wolf.

Antônio Augusto Fonseca Júnior

VERSÕES

Versão 1.0

Descrições e regras básicas para adaptação

IMAGENS

Gustav Doré

Imagens de divulgação dos filmes: Legião, Anjos Rebeldes, Dogma, A Vingança de um Anjo

Imagens de divulgação das séries de TV: Boss, Buffy a Caça Vampiros

SUMÁRIO

Introdução	5	Resumo de Criação de Personagem	41
Versões	5	Escolha uma Virtude	41
Capítulo Um: Luz e sombras	8	Escolha um Vício	41
Arkanun e outras sombras	11	Escolha a Casta	41
O Pacto com os Homens	11	Escolha os Atributos	41
Terra Prometida	13	Habilidades	41
Os Reinos de Israel e Judá	14	Atributo Favorecido	41
Inferno	15	Poderes	41
Christos	16	Benefícios	41
Senhor da Luz	17	Captare	42
Império Dividido	18	Corpore	45
O Profeta do Deserto	18	Nimbus	48
A Cruz e a Espada	19	Protetore	51
Inquisição	20	Recípere	54
Lutero	21	Capítulo: Coros	57
O Novo Mundo	21	Regras	58
Mãe África	22	Aspicientis	58
O Atual Mundo de Trevas	24	Caçadores de Recompensas	60
A Cidade de Prata	24	Indomáveis	61
Luna	25	Potência	63
Mercúrio	26	Mysticum	64
Vênus	27	Capítulo: Poderes	66
Marte	27	Abençoar	67
Júpiter	28	Agilidade	69
Solarium	29	Asas	69
Capítulo 2: O anjo	31	Caçada	71
Almas Humanas nos Céus	32	Energia	72
Personalidade	33	Espírito	74
Castas	34	Natureza	77
Novas Características	35	Ocultamento	79
Iluminação	35	Passagem	81
Efeitos da Iluminação	35	Pertinácia	83
Fé	36	Proteção	83
Gastando pontos de Fé	36	Potência	86
Recuperando pontos de Fé	37	Robustez	86
Devoção (Moralidade)	37	Salvaguarda	86
Queda	38	Capítulo Quatro: Magia	88
Efeitos da Devoção	39	Caminhos	90
Perdendo Devoção	39	Regras de Jogo	91
Fraquezas	40	Custo	91

Parada de Dados.....	91	Humanos	107
Defesa	91	Luz	110
Duração	92	Metamagia	112
Deformações	92	Plantas.....	115
Caminhos de Magia	92	Spiritum.....	117
Água.....	92	Terra.....	120
Animal.....	95	Trevas.....	122
Ar	98		
Arkanun	101		
Fogo	105		

CAPÍTULO UM: LUZ E SOMBRAS

Dizem que no princípio, Demiurgo criou o Céu e a Terra. Havia trevas sobre a face do abismo e Ele, em todo seu poder, ordenou que houvesse luz. A luz se fez, havendo separação entre noite e dia. Durante os próximos sete dias, Ele trabalhou nessa criação. Assim contam os mortais, assim contam os anjos, aqueles anjos novos demais para se lembrarem dos tempos em que Ele, em sua magnificência, desceu dos Céus para criar... e destruir. A Roda dos Mundos girava.

Os sábios contam que 15 mil anos antes de Christos descer como homem na Terra, Demiurgo surgiu em Paradísia. Surgiu como o Jeová Sebhāôh, Senhor dos Exércitos, seguido por sua hoste de anjos alados. E sua luz dispersou as trevas à custa de sangue e guerra. Assim separou-se o dia da noite, com os raios de sol banhando os ungidos do Senhor. O que antes era caos unido, tornou-se ordem, separada com terra e água, céu e solo. Os servos de Demiurgo se espalharam, pois ele não desceria do Éden, o mundo ainda por existir, para ser apenas o senhor de exércitos. Não, os próprios mortais escreveram em seus livros sagrados. Demiurgo desceu para ser El Shadai, Senhor Todo Poderoso, Senhor de Tudo.

Demiurgo, deus cujo nome ninguém nunca diz ter conhecido, criou a Cidade de Prata durante esse período de guerra. Junto das hostes celestiais, ergueu os seis distritos, cada um com uma função e visão do mundo, onde se hospedaram seus servos iluminados. Foi assim que a Roda dos Mundos foi subvertida! Foi assim que os reinos que ainda estavam para existir aprenderam magia antes daqueles que es-

tavam a perecer, transformando a história do Universo de modo que nem os Juízes Eternos poderiam entendê-la plenamente depois.

As primeiras batalhas de Paradísia não podem ser contadas de modo que os mortais compreendam. Tudo o que ocorreu surgiu em escalas que a mente humana não é capaz de entender até se iluminar. Deuses nasceram e morreram, almas foram destruídas diante da fúria de Demiurgo. Criador e destruidor, sua chegada deu forma ao Reino dos Céus, uma forma que gerou inveja entre outros de sua espécie que viviam no Éden, Reino do Amanhã. Outros desses desceram para guerrear sem nunca se tornarem adversários frente ao poder daquele cujas hostes já dominavam boa parte de Paradísia.

O poder da Cidade de Prata se firmou. A guerra continuou, mas agora, no que os mortais chamavam de o sétimo dia, Demiurgo descansou. Para ele, a ordem estava imposta. Filhos do Reino do Amanhã que estavam antes dele ou que chegaram depois não conseguiram lutar a não ser sob as novas regras impostas. E dessas regras, havia poucos que conheciam melhor do que Lúcifer, Portador da Luz. Esse anjo, Príncipe das Hostes, tomou a liderança da Cidade de Prata. Sob seu comando, seres que poderiam ter originado religiões iluminadas, torpes ou simplesmente puras foram obliterados antes que os mortais os conhecessem. Outros sobreviveram.

Nem tudo foi guerra, nem tudo foi vitória. Outras cidades se mantiveram incólumes e impuseram sua força contra os anjos de Demiurgo. A guerra foi mantida, mas sob o comando de Lúcifer, é fato que

nunca nenhum exército prateado conheceu a derrota. E todas essas vitórias saturaram com orgulho o coração do Príncipe das Hostes.

A PRIMEIRA REBELIÃO

Naqueles tempos, em que o homem era novo e mal se erguia sobre duas pernas para olhar para os Céus, os anjos preocupavam-se em tonar a Cidade de Prata a mais poderosa do mundo. A presença de Demiurgo era quase que confundida com a de Lúcifer, pois Ele, em seu poder, entregara o comando ao Príncipe das Hostes enquanto descansava das horrendas batalhas em que comandara pessoalmente seu exército. Poucos sabiam onde ele estava.

Seja como for, um dia, o Senhor dos Exércitos, já quase Senhor de Tudo, voltou-se para os homens, aquelas criaturas de planos inferiores, de tempo de vida tão curtos. Aquele povo, que agora tinha as patas livres da terra, havia aprendido a juntar as mãos e declamar súplicas aos céus.

Lúcifer, que vira a criação se desdobrar, e uma cidade mundo ser criada para governar, percebeu que o alvo da atenção do Senhor dos Exércitos era agora o homem, criatura frágil e volátil, desatenta ao passar das eras. A Roda dos Mundos gira-

va mais uma vez. O Portador da Luz percebeu que o mundo não seria mais dele. O cerne da atenção do Senhor e a herança de tudo o que criara estava em seus novos filhos, povo destinado a um pacto único, talvez tão único e essencial que não fora destinado nem aos anjos.

Coberto de orgulho, o Príncipe das Hostes fez o impensado, conspirou contra o Senhor de Tudo, aquele que, calado e distraído com outros mundos, almas e povos, deixara o maior de seus filhos no poder. Foram muitos os anjos que se juntaram a Lúcifer na conspiração que não tar-

dou a se tornar guerra aberta na Cidade de Prata. Miguel, Gabriel, Uriel, Laoviah e tantos outros tentaram detê-lo. Tudo o que conseguiram foi atrasar mesmo que tivessem um exército duas vezes maior do que o do Portador da Luz. Lúcifer tinha um terço da Cidade de Prata a seu favor e avançou ferozmente, queimando e matando. Demiurgo conti-

nuava silencioso. Nem Metraton, sua voz, denunciava quais as reais intenções do Senhor.

A rebelião parecia próxima do fim, com os anjos fiéis ao Senhor derrotados quando Lúcifer encontrou seu algoz. O Ungido, filho prometido do Senhor, surgiu com sua espada de luz. Os dois se enfren-



taram com um choque de poder nunca presenciado pelos anjos. Até os mortais sentiram, com almas se estilhaçando e corações sensíveis morrendo. Conta-se que quem olhou para os Céus se cegou para sempre. Deuses de outras cidades de Paradísia perderam sua visão e fala ao olhar para a Cidade de Prata. Depois da luz, o Universo se apagou. Quando tudo acabou, Lúcifer estava vencido. Sob a vontade de Demiurgo, ele e suas falanges foram banidos ao Fosso, derrubados nesse mundo obscuro.

Ali, no meio das trevas, apenas a vontade suprema do Portador da Luz impediu que os anjos decaídos se perdessem no desamparo. Subiram pelo Fosso até a região sem nome. Lúcifer viu a escuridão diante de si e apenas uma mão se estendeu para puxá-lo para esse novo mundo. Shaitan, recém-chegado dos mundos mais sombrios do universo, vítima de um dos giros antigos da Roda dos Mundos, ajudou o Príncipe das Hostes Caídas a se erguer. Ali fizeram um pacto. O Desafiador, o Acusador, o Rei da Escuridão prometeu vingança ao Portador da Luz e Príncipe Eterno das Trevas. Enquanto isso, Demiurgo misteriosamente se calava nos Céus.

ARKANUN E OUTRAS SOMBRAS

Nem bem tentavam se recuperar do susto, os anjos perceberam uma verdade pouco conhecida na Cidade de Prata. Havia seres obscuros em outros mundos, criaturas tão poderosas que sobreviveram a giros distantes da Roda dos Mundos. A existência deles era apenas sussurrada entre as ordens secretas. Alguns anjos viajan-

tes, voltando loucos à Cidade de Prata, balbuciavam nomes de criaturas como Shaitan e o Desconhecido. Os primeiros combates com os servos deles se deram cedo na existência e, dizem os pouco cuidadosos, Demiurgo se encontrou com essas criaturas antes de tomar o hábito de se calar com tanta frequência frente aos males do mundo.

A saída de Shaitan do Fosso junto a Lúcifer gerou escuridão tamanha no coração de alguns anjos que os fez cair, fugir da Cidade de Prata ou se jogarem nos confins do Universo. O dedo acusador do Rei da Escuridão bateu contra o Conselho e a ordem desmoronou na Morada de Deus.

Os sinais das sombras de mundos perdidos da Roda fez com que o Conselho agisse, percebendo que Demiurgo, em sua magnitude, estava correto ao dar atenção aos mortais. Fosse essa a razão ou não, decidiram que era o momento do pacto, antes que a contaminação se alastrasse. Os espíritos inferiores fugiam de seus mundos destruídos para alcançar a Terra. Era hora de tudo mudar. Os desgarrados que atravessaram a Barreira dos Mundos surgiam com histórias de destruição, com um desespero no rosto que os fazia a procurar modos de sobreviver mesmo que lhes custasse o que restava da alma.

⊕ PACTO COM OS HOMENS

Demiurgo mais uma vez desaparecera depois de ter enviado o Ungido. Mesmo esse Filho Prometido, nunca apareceu novamente. Muitos surgiram posteriormente afirmando ser esse rebento do Senhor, mas nenhum sobreviveu aos testes

impostos pelo Conselho, o órgão regente da Cidade de Prata.

Nessa época, as castas angelicais foram criadas, dividindo as tarefas para cuidar da Cidade de Prata e do mundo dos homens. Não mais havia apenas um povo divino, mas agora os anjos eram almas identificadas para tarefas designadas por Demiurgo.

Quando o homem era jovem e aprendia a rabiscar pergaminhos e a plantar, o Conselho decidiu que era hora de firmar os pactos. Desceram a Abraão de Ur para lhe fazer as promessas e exigências. Selaram assim o acordo entre Demiurgo e seu povo escolhido. A esses seguidores, prometeram guerra, suor e sangue, mas também terras, riquezas e proteção. Disseram que um dia o Ungido desceria para libertá-los de tudo e ainda juraram que suas almas fiéis estariam destinadas a gozar da luz divina no Reino dos Céus.

Esse povo perseverou. Chamaram-se hebreus, depois judeus. Espalharam a palavra a outros que a modificaram e ditaram novas crenças aceitas na Cidade de Prata. Mas antes disso, sofreram com perseguições, assim como impuseram sofrimento, justos aos olhos deles, pois eram favorecidos aos olhos do Senhor.

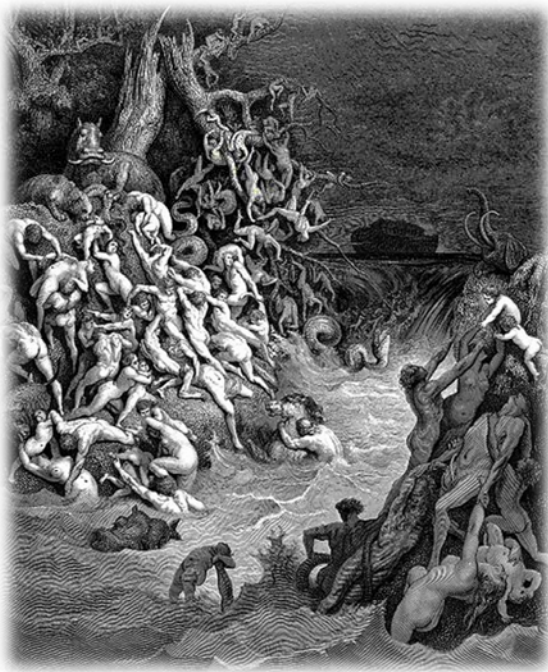
⊕ DILÚVIO

Houve um tempo em que os anjos olharam para a Terra e viram o quão belas eram as filhas dos homens. O líder desses, Samyaza, era o conhecido criador da magia, aquele que, com Hermes do Olimpo, estruturara os Caminhos que permitiam dominar elementos, carne e espírito. Talvez enlouquecido pelo próprio poder ou fraco em suas tentações, esse anjo mago deixou-se seduzir pelas belas mortais que enxergou. Junto com mais duzentos, desceu a Terra para copular com essas mulheres.

Os filhos dessa união foram terríveis. Os primeiros, os gigantes, causaram opressão aos homens, matando indiscriminadamente devido a suas mentes frágeis, união da imortalidade dos anjos e do livre arbítrio dos homens. Os nephalins, com seus espíritos que nunca esqueciam, tra-

maram junto a seus pais em guerras. O povo orou e suplicou aos Céus por ajuda. O Conselho os ouviu, fazendo descer anjos da destruição como Laoviah e Uriel que, impiedosos, caçaram os gigantes e os seguidores de Samyaza. Os Príncipes da Destruição e da Punição inundaram o mundo em um dilúvio, matando o que suas espadas já não haviam destruído.

Desses métodos atrozos poucos sobraram para contar a história. Mesmo que



o homem soubesse como escrever palavras tão complexas para relatar com fidelidade esses desastres, talvez não conseguisse. Naqueles tempos, os seres de Arkanun, vindos de um mundo empobrecido pela magia, viram desesperados vários dos seus fugirem de um inferno decadente para serem afogados e queimados pelos anjos. Atravessando a Roda dos Mundos, seguindo contra o fluxo, essas criaturas começaram a entender melhor quem eram seus novos inimigos. Convenceram vários dos homens de que dos Céus apareceria apenas a desgraça e começaram a transmitir o entendimento da Roda dos Mundos. Houve quem os ouvisse, aprendendo que a Terra, a partir daquele momento, já começava a apodrecer.

DEUSES

O pacto com os homens levou os anjos a interagirem com outras divindades. Deuses de outras cidades de Paradísia já haviam aprendido sobre a magia e sobre a necessidade de usar a Terra como base para sua essência. Crescendo em força e conhecimento, expandiram-se para deslumbrar os homens com seus poderes. Houve muitos casos de embates entre divindades pagãs e os anjos, mas o primeiro e mais proeminente ocorreu quando os servos dos deuses do Nilo capturaram o povo hebreu. Sem seus maiores seguidores, os moradores da Cidade de Prata se viram com menos contato e menos portais abertos para a Terra. Espíritos poderosos capturavam os anjos que desciam à Terra para encontrar os hebreus.

Demiurgo, ao ouvir o clamor do Conselho, despertou mais uma vez. Ordenou que seus anjos descessem levando Sua

palavra e parte de seu poder. Dez pragas foram jogadas sobre os egípcios. Dez delas fizeram homens tremerem até a libertação final dos hebreus. Os deuses? Esses riram dos anjos, continuando com seus jogos e impérios por mais de dois milênios antes da verdadeira vingança da Cidade de Prata.

TERRA PROMETIDA

Os anjos ensinaram a magia, o poder dos milagres, aos hebreus ainda cedo. Foi assim que os guiaram pelo deserto, dando a Moisés a capacidade de abrir mares. Os humanos aprendiam o que era a fé, a entrega a criaturas além de sua compreensão, um pacto do qual nunca mais se livrariam.

O povo guiado por Moisés encontrou a terra em que ele nunca pisaria. Lá, sob a tutela de Josué, guerrearam com pessoas que há muito viviam, plantavam e caçavam. Dominaram cidades enfrentando o que pudessem. Com o poder da magia, enfrentaram deuses, na verdade magos de Arkanun, fugitivos desesperados que encontraram a morte nos servos dos anjos. Os seres da Cidade de Prata desciam apenas raramente a Terra, preferindo deixar que seus servos caçassem os monstros. Nenhum dos filhos de Demiurgo queria se contaminar.

As poucas vezes em que os anjos abriram portais e lutaram junto aos homens foram para enfrentamentos épicos. Conta-se de batalhas contra criaturas ainda mais terríveis e desesperadas que os fugitivos de Arkanun. Esses últimos eram próximos dos humanos em pensamento, se-

não na loucura, mas os recém-chegados estavam longe em raciocínio e perversidade. Os fugitivos de Infernun, o mundo antes de Arkanun, eram criaturas cujas cicatrizes e luta pela sobrevivência tocavam todo o corpo e dilaceravam a alma.

As batalhas pela Terra Prometida tornaram-se ainda mais sangrentas. O poder mágico usado pelos anjos e humanos foi tanto que drenou boa parte das energias da região. Florestas secaram e transformaram-se em areia em meio aos combates mágicos contra as forças dos mundos inferiores. Havia magia de fé, magia pagã e estilos já esquecidos que drenavam forças tanto da Terra quanto de Arkanun, modificando a Terra Prometida e a transformando em um cerne das forças místicas.

Durante esse período, servos da Cidade de Prata erigiram templos para Demiurgo, nenhum deles tão grandioso quanto o de Salomão, o sábio, aquele que nunca ninguém soube quais eram os reais propósitos na guerra milenar, mas que nunca permitiu avanço de nenhuma das forças dos mundos inferiores. Conta-se que esse rei dos hebreus protegeu fugitivos de Arkanun, mas também os caçou com ímpeto. Sua visão era maior do que a dos mortais de seu tempo, que não entendiam bem ainda quais as intenções dos anjos e o que significava a ameaça de Infernun.

⊕ OS REINOS DE ISRAEL E JUDÁ

A Cidade de Prata conseguiu duas grandes regiões de influência na Terra. Essas duas, a Terra Prometida, foram formados pelo povo escolhido e com o apoio

dos anjos e seus magos. A terra conquistada era repleta de poder, muitos deles despertados pelos magos arkanitas que ali estiveram antes e agora perdiam espaço para uma nova força sobrenatural que influenciava a humanidade.

No século nono antes da descida de Christos a Terra, os reinos de Judá e Israel já estavam formados. Os anjos os usavam como base em sua descida na Terra para conter o avanço arkanita, descobrindo os esconderijos desses seres e impedindo que tomassem posse dos centros de energia mais poderosos da região. Cidades como Jerusalém foram construídas sobre focos de linhas de energia utilizadas tanto na abertura de portais quanto para a prática de magia.

Os maiores inimigos desses reinos continuavam sendo os arkanitas e, dizem, até mesmo criaturas de Infernun que se passavam por deuses. Ocorreu então a primeira reviravolta na história em que os



mortais da Assíria tomaram Israel. Pouco tempo depois as forças de Judá caíram. Por muito tempo, arkanitas e infernitas ajudaram a manter o poder sobre esses dois reinos, mas os anjos nunca permitiram que Jerusalém fosse tomada. Apenas no século 7 a.C. ocorreu o derradeiro embate entre forças do mundo superior e inferior.

Naquela época, o Egito com seus deuses paradisíacos e a Babilônia louvando criaturas de Arkanun lutaram por Judá até quase destruírem o reino. O Templo de Salomão foi derrubado, acabando com uma das principais casas de poder dos anjos. O povo hebreu foi sequestrado e, como refém, mantido sob o comando da Babilônia. Marduk, senhor dos deuses desse reino, coordenou o massacre de anjos e serafins que tentaram se opor.

A Cidade de Prata manteve sua guarda naquele território resistindo sem conseguir se expandir. O único modo de sobreviverem se deu com a ajuda das Cinco Cidades do Paraíso sob o comando de Ahura Mazda. Esses aliados dos anjos marcharam junto do império persa para tomar a Babilônia e, como símbolo de amizade, permitiram a saída dos judeus no século 6 a.C.. Vencido pela afronta dos Amesha Spenta de Mazda e dos anjos de Demiurgo, Marduk viu seu reino e os deuses que o seguiam perecerem. Jurou vingança, tornando-se um dos maiores inimigos da Cidade de Prata durante os séculos que se seguiriam. Mais de um dos Príncipes Angelicais caíram tentando desafiá-lo, sem nunca conseguirem prender essa ameaça.

INFERNO

Os mundos espirituais eram muitos, tantos que confundiam as mentes pobres dos magos iniciados. Havia Spiritum, que cercava a Roda dos Mundos, a Terra, o ponto crucial do atual ciclo, Paradísia, os céus que indicavam a direção do próximo giro, e Arkanun, já ultrapassado e degradado. Antes havia Infernun, um dia como a Terra, agora não mais que sombra.

A oposição entre os Mundos Superiores e os Inferiores manteve a Terra e seus entes espirituais em cheque. As forças se polarizaram com almas se identificando com a luz ou as trevas. As forças mágicas destruíam ilhas espirituais e fontes de energia, arremessando os espíritos dos falecidos nas mais variadas direções. Nos Mundos Inferiores, uma rede começou a se formar. Vindo do ponto negro da Roda, onde se devorava matéria e energia, o Fosso, lar dos Caídos e de Shaitan, recebeu as almas partidas dos derrotados que não se adequavam à luz ou aos anjos. Vidas de Arkanun ou da Terra caíram nos Círculos que seriam chamados de Inferno.

Não se sabe exatamente quando o Inferno se tornou a estrutura que hoje assusta tanto mortais quanto eternos. Os sábios aprenderam a partir de registros ou até de testemunhos de seres antiquíssimos que no início havia apenas as trevas e o imenso precipício onde Lúcifer e seu exército foram jogados. Ali, no meio do frio e gelo, começaram a se adensar espírito e matéria. Servos do Príncipe das Trevas e do Rei da Escuridão dominaram o local a despeito da difícil sobrevivência. Apenas

os mais fortes mantiveram-se de pé para continuarem as batalhas.

Paradísia percebeu a existência do Inferno como tal apenas quando a maior parte dos Nove Círculos já estava formada ou estruturada de modo a receber os chamados pecadores, aqueles cujos modos de vida não agradavam a lei da Cidade de Prata, fosse bom ou vil. O que interessava aos anjos era a submissão a Demiurgo e suas leis. De dentro de fossos de tortura, almas eram resgatadas para formar o exército que se tornaria um dos maiores impérios para a dominação dos anjos. Assim a humanidade ficaria dividida entre as forças inferiores e as superiores, nenhuma delas com intenções puramente benignas.

A presença do Inferno na Terra foi sentida ao longo dos séculos, no entanto os anjos quase sempre confundiam esse poder nascente com o de criaturas de Arkanun. Os arkanitas trabalhavam na invocação e abertura de portais para os Nove Círculos, pois sabiam que o Inferno era uma das poucas chances de que suas almas não voltassem para seu mundo de origem, um local ainda pior. Nesse desespero, muitos desses magos perderam poder e as vidas, às vezes cientes de que a cada demônio criado com suas almas, mais das forças de Arkanun eram exauridas.

CHRISTOS

A religião definida pelos anjos floresceu como é hoje entre os séculos 6 e 1 a.C. Nessa época, já não havia mais sacerdotes politeístas entre aqueles que seguiam os anjos e os fundamentos da divinação astral entre Céu e Inferno ficaram defi-

nidos. As forças de Lúcifer e Shaitan tornaram-se os principais oponentes da Cidade de Prata.

As batalhas espirituais desgastaram cada vez mais os dois planos. Na Cidade de Prata, houve perturbação política com guerras entre as castas. Era preciso um líder para unificar todo o povo de Demiurgo. Essa figura surgiu como um anjo poderoso e misterioso que se dizia ungido pelo Senhor para liderar. Deu a si mesmo o nome Christos para deixar claro quem era. Não se sabe o motivo, mas uma grande quantidade de anjos poderosos o auxiliou em sua empreitada, inclusive realizando o ritual que o permitiu nascer do ventre de uma virgem na Terra.

Demiurgo nunca surgiu para contradizer o que Christo dizia em seu nome, mas é certo que nessa época seu silêncio era quase que uma norma que perturbava cada coração fiel da Cidade de Prata. Christos desceu a Terra e se deixou ser crucificado para subir aos Céus como rei. Quando voltou a pisar no mundo dos anjos, era mais do que um entre pares. Agora estava acima deles, tomando controle do jogo espiritual de um modo que fez os Nimbus aplaudirem.

É certo que as Cinco Castas do Filho, aquelas que diziam que o Ungido viria antes do dia final, colaboraram para manter Christos no poder. Eram os mais numerosos no Conselho e nem o poder de criaturas como Uriel e Laoviah pode impedi-los. Miguel se calou, Gabriel perdeu-se em suas ironias participando das conspirações como um jogador dúbio. Dos grandes anjos, Rafael foi o que mais prontamente aceitou Christos e aquele que o coroou o

novo líder da Cidade de Prata. Sentado em seu trono em Júpiter, o Rei da Luz, Filho Eterno, passou a governar.

A Cidade de Prata assumiu o compromisso de destruir os demônios e evitar que as almas fossem sugadas para o turbilhão de trevas que a Roda dos Mundos estava se tornando, sugando para os mundos inferiores as energias espirituais. A linha de frente dessa batalha era constituída pelas Cinco Castas.

Aqueles que recusavam a palavra de Christos, os elohim, disputavam politicamente e combatiam os demônios, mas tinha um intento maior. Usavam seu poder para combater os romanos que suprimiam o povo do pacto. Se as Cinco Castas agora colhiam almas de qualquer pessoa, os elohim tentavam desesperadamente proteger os mortais descendentes do primeiro pacto com Demiurgo.

A batalha entre os cristãos e os hebreus poderia ter tido outro destino, não fosse a interferência direta das forças romanas. Contava-se que com a ajuda de Nimbus e deuses, Roma destruiu pela segunda vez o Templo de Jerusalém no fim do século I d. C., um golpe do qual os elohim e suas ordens secretas nunca se recuperaram. Demônios e arkanitas festejaram essa queda, simplesmente aproveitando-se de cada espaço na dura guerra

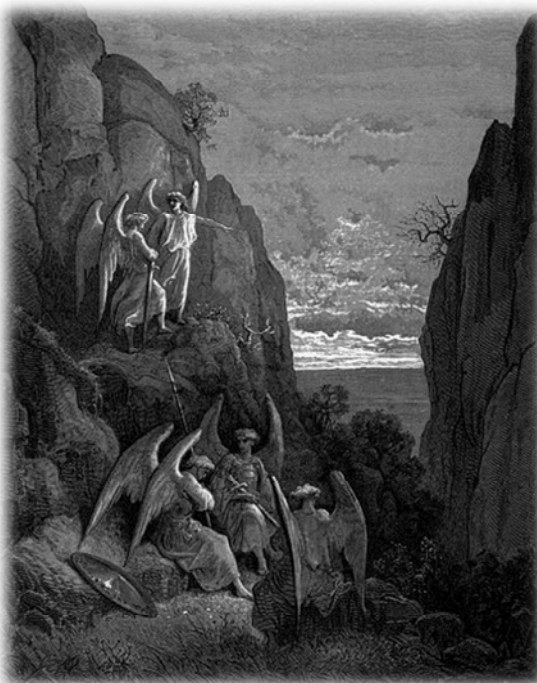
entre os deuses romanos, gregos e os anjos. Essas batalhas culminaram com a diáspora, em que os hebreus foram espalhados pelo mundo para que não se rebelassem mais. Toda a Cidade de Prata perdeu em poder na Terra a princípio. Os elohim tiveram sua influência política diminuída drasticamente, demorando mais de um milênio para se recuperar. Já os Nimbus e Recípere riram, espalhando seu poder na

coleta de almas entre os romanos e fazendo diversos deuses sucumbirem no processo.

SENHOR DA LUZ

Os romanos tiveram muitos deuses. Vários, em sua arrogância, recusaram-se a lutar contra os anjos, imaginando que se manteriam eternos se se isolassem em suas cidades paradisíacas. Outros

não tomaram a mesma posição. Um deles foi o deus sol Mitras o Indomável, aquele que nascera de uma virgem em 25 de dezembro e com seus doze seguidores, com a força do touro e uma espada, destruiu as forças místicas do Império Romano sucessivas vezes. Seu culto foi incorporado aos deuses e batalhou contra os anjos nos períodos das guerras persas nos séculos II e III d.C. quando a Cidade de Prata já começava a se tornar a principal força em um dos maiores reinos do mundo.



Mitra convocou as forças de Ahura Mazda, perdidas com os duros golpes que vinham sofrendo de Arimã e da Cidade de Prata, para a batalha. Os fravashi compareceram e por muito tempo batalharam pela supremacia. Venceram no Oriente, no entanto as forças angelicais estavam coordenadas demais para perecerem no Império Romano. Mitra percebeu sua derrota quando os Nimbus, em um gesto de vitória, declararam o nascimento e as festas de Christos na data das festas do deus sol.

IMPÉRIO DIVIDIDO

A importância de Roma declinou quando, acuada por bárbaros e com disputas internas, não conseguiu mais manter a estrutura de outrora. Essa imagem de caos que surge a partir do século III se refletia na Cidade de Prata. Assim como Roma se dividiu em Oriente e Ocidente, os anjos batalhavam pela supremacia na Cidade. Christos derrotou os elohim, espalhando-os pelos Distritos Prateados como seu povo se distribuía pela Terra. As Cinco Castas, vitoriosas, pretenderam dividir o espólio, batalhando entre si como lobos famintos.

Roma caiu, assim como as primeiras facções como algumas das 22 Ordens Arcanas que constituíam a força mística e filosófica da Cidade de Prata. O caos se espalhou pela Europa, agora o principal centro de poder dos anjos junto de Israel. Temendo que a situação se degradasse ainda mais, o Conselho optou por fechar a maior parte dos portais para Paradisia, atuando politicamente junto a outras cidades místicas e, quando isso não era possí-

vel, caçando esses locais de poder e os destruindo ou construindo igrejas sobre os mesmos.

⊕ PROFETA DO DESERTO

Houve um tempo em que os anjos apenas observavam o caos na Europa e viam a situação frágil do Oriente Médio em que Jerusalém estava cercada pelo paganismo. Não se sabe de quem foi a ideia, mas sugere-se que partiu de anjos insatisfeitos com a batalha das castas. Outros dizem que o próprio Demiurgo tomou a última de suas ações após tanto tempo quieto, praticamente sem se comunicar desde que o anjo Christos descera a Terra. O mais extraordinário dos acontecimentos foi o contato dos anjos com um Profeta do Oriente Médio. Houve, nesse momento, uma divisão irremediável dentro da Cidade de Prata, com uma batalha política e teológica ainda mais dramática do que a ocorreu com os anjos judeus.

Era de se esperar que os anjos que agora decidiam por novos caminhos simplesmente caísse, no entanto eles não perderam sua sintonia com a Cidade de Prata. O que ocorreu foi uma separação dessas novas castas, com missões exclusivas para proteger o povo que recebia a mais nova mensagem de Demiurgo. No século XVII então, os céus se partiram e os anjos desceram a Terra para batalhar contra arkanitas e magos que viviam na Arábia, varrendo o deserto durante as décadas seguintes. Se os humanos batalhavam entre si, essas novas castas os protegiam espiritualmente.

A presença dos anjos na Europa não chegou a um declínio drástico, mas foi so-

mente quando Carlos Magno subiu ao trono em tratado com o Papa que a recuperação começou. A partir de então, os anjos católicos passaram a atuar de modo a manter o poder cristão na maior parte das terras que conseguissem. O Conselho fez um pacto para impedir que os Jardins de Allah continuassem sua expansão.

A CRUZ E A ESPADA

As relações entre os anjos dos Jardins de Allah e da Cidade de Prata sempre foram tensas. A guerra aberta aconteceu diversas vezes, no entanto, somente em batalhas isoladas. Os anjos ortodoxos, vivendo em Constantinopla, eram os principais adversários dos seguidores de Allah até o século X, quando começaram os primeiros contatos e a preparação no terreno para as cruzadas. Os imperadores bizantinos pediram ajuda, os anjos da Igreja Cató-

lica Ortodoxa clamaram por apoio. O Conselho os ouviu, dando início a séculos de guerra, uma batalha que mais uma vez secou as fontes mágicas da Terra Santa e nela depositou sangue de humanos, anjos, arkanitas e infernianos, sem discriminação.

A criação das ordens de cavalaria ligadas à Igreja Católica foi um dos grandes destaques dos anos das cruzadas. Algumas, como Santiago e os teutônicos, assumiram o manto com intenções bastante definidas, atuando em regiões específicas. Foram os hospitalários e os templários que ganharam maior destaque, participando das lutas contra os muçulmanos com tanta atividade que passaram a ser tidos como as principais forças de guerra do Reino de Jerusalém.

Os anjos coletaram o maior número de almas possível dos guerreiros tombados. Foi um tempo de fartura na aquisição de espíritos nos campos de batalha. A pro-



cura por líderes de guerra, com almas marcantes e poderosas, assim como os embates políticos pelo controle de Jerusalém, gerou divergências irreparáveis no Conselho da Cidade de Prata. Os Nimbus e os Corpore iniciaram uma guerra para controle das ações a serem tomadas e suas manifestações na Terra deram origem a um dos eventos mais trágicos da história religiosa.

A queda de Acre em 1291 encerrou o período das Cruzadas por Jerusalém. Os anjos, abatidos e apontando bodes expiatórios, voltaram em massa para a Europa, criando um novo campo de batalha, agora para brigarem entre si, acompanhando as disputas políticas dos mortais.

Outras cruzadas passaram a acontecer. A Reconquista demonstrava união dos anjos responsáveis por Portugal e Espanha. A alma de São Tiago foi levada de volta a Terra com todas as suas lembranças e com um poder angelical aumentado pelas orações. Empunhado sua espada e montando um cavalo alado, ele levou os exércitos dos anjos muçulmanos à fuga desesperada para o Norte da África.

A Europa Oriental também conheceu suas cruzadas só que contra os últimos pagãos e arkanitas que resistiam à dominação da Cidade de Prata. Os cavaleiros teutônicos avançaram tomados pela ira divina, massacrando vilas inteiras. Ali havia criaturas antigas cujo poder só pode ser abalado quando os anjos apócrifos liderados por Uriel, Laviah e Ksoppghiel impuseram sua fúria sobre os exércitos. Obviamente, o poder pagão tentou se defender com poderes tão destrutivos quanto, vencendo algumas batalhas e demons-

trando que a conquista não seria fácil. Alguns arkanitas ocultaram-se nas cavernas e florestas, fugindo das cidades para viver apenas nos vilarejos mais afastados como os últimos centros de poder na Europa. A maioria dos sobreviventes, no entanto, preferiu fugir para locais mais afastados da presença de Paradísia.

INQUISIÇÃO

Os inquisidores, em seus mantos negros e com suas tochas ameaçadoras, caminharam pelo Mundo de Trevas como juizes dos céus, inclementes e com uma mão acusadora que distribuía punições com a insensatez e a impiedade do Demiurgo do Velho Testamento. A Inquisição desbravou a Europa, entrando em castelos e feudos ditos como perdidos para as forças pagãs, arkanitas ou infernais. Queimaram e torturaram inocentes e pecadores, atacando qualquer força mágica que não estivesse sob mando da Cidade de Prata.

Todo o processo da Inquisição foi acompanhado de perto pelos Nimbus e Corpore. Enquanto os padres oravam e torturavam, os anjos digladiavam física e politicamente pelo controle da Cidade de Prata. Foram anos de batalhas. A Inquisição agiu com tanto empenho que até mesmo os celestiais foram afetados. Muitos anjos que se disfarçavam na Terra foram capturados e queimados vivos, com sua essência destruída no ritual do perdão pelo fogo. É difícil entender quem foram os principais vencedores nesse período. Sabe-se que até os anjos apócrifos, aqueles sem castas, participaram desses eventos. Uriel caminhou junto de inquisidores que

gritavam o nome de Jesus e os protegeu partindo demônios ao meio enquanto os padres prendiam servos e servas do Inferno. Laoviah trabalhou para purificar as almas, agindo junto de vários místicos para aperfeiçoar os meios de limpar os pecados daqueles que aceitavam o perdão da Cidade de Prata.

A Inquisição continuou seu caminho com os traços impiedosos esperados. Na Espanha, foi usada como arma política para fundamentar o poder de Aragão e Castela no século XV. Judeus e os anjos que os protegiam foram caçados sem que os celestiais católicos intervissem. O Conselho apenas observou enquanto os descendentes dos hebreus eram forçados à conversão. Os sabás das bruxas dos demônios Aquel e Leonardo foram quase destruídos completamente e os vampiros que não foram para as chamas, viram o nascer do Sol após séculos na escuridão. Não fosse o Novo Mundo descoberto e o protestantismo para distrair a Cidade de Prata, as forças do Inferno teriam perecido por completo na Espanha.

LUTERO

As palavras iradas de Lutero foram pregadas na porta de uma Igreja, em um ato que repercutiria eternamente. Naquele

dia, em pleno século XVI, os humanos geraram um evento que causaria um turbilhão na Cidade de Prata. Os anjos sempre souberam reconhecer o que era uma nova fonte de poder. Razaiel, Nimbus milenar, foi um dos que decidiu que era hora de as coisas mudarem. Participou ativamente na proteção de Lutero, mesmo quando o ex-padre declamou seu ódio pelos judeus, apoiou os nobres na violenta supressão da revolta camponesa ou nas torturas dos anabatistas.



A Roda dos Mundos continuava girando com novas religiões surgindo, mas com um fundamento comum: o poder. Os anjos usaram o protestantismo para abalar a força dos mais velhos que governavam a Cidade de Prata sem chances para os mais novos ou os derrotados em batalhas mais antigas. Quando as almas dos protestantes come-

çaram a chegar em massa em Paradísia, o Conselho não teve outra opção a não ser reconhecer as vilas por eles formadas nos distritos e dar poder aos anjos. Nem a Inquisição celestial foi capaz e suprimir as manobras políticas de tantos anjos como Razaiel.

⊕ NOVO MUNDO

1492. Um homem atravessou o Oceano Atlântico para descobrir uma terra

nova que até mesmo os anjos haviam esquecido. Sua chegada abriu novos horizontes para os mais variados poderes do Velho Mundo. As Grandes Navegações começavam, as maiores conquistas estavam para acontecer.

Os anjos seguiram todos os navios que partiram da Europa fosse para acompanhá-los em suas batalhas ou apenas para aprender sobre os caminhos da Terra. Em Paradísia, a Cidade de Prata enviou naus que flutuavam pelos céus para alcançar panteões há muito perdidos ou terras ricas porém abandonadas.

Os primeiros a sentirem com intensidade a força da Cidade de Prata foram os arkanitas que viviam na região hoje conhecida como México. Atualmente, muitos deles pregam que graças à paz em que viviam e aos modos nada belicosos, foram dominados rapidamente pelos europeus sedentos de sangue e seus celestiais impedidos. Aqueles com senso crítico sabem muito bem que os arkanitas que dominavam as religiões maia e asteca eram tão belicosos quanto aqueles que invadiam suas terras. Os próprios astecas eram invasores e dominadores. Sem que isso fosse uma justificativa (e sem precisar de uma que não fosse a ambição dos anjos por novos territórios), a Cidade de Prata varreu do mapa os panteões dos povos que viviam nas selvas ou nas civilizações do Novo Mundo. As batalhas afetaram até mesmo a estabilidade de criaturas como Tezcatlipoca, divindade de Tenebras famosa por acuar os arkanitas que formavam o panteão asteca.

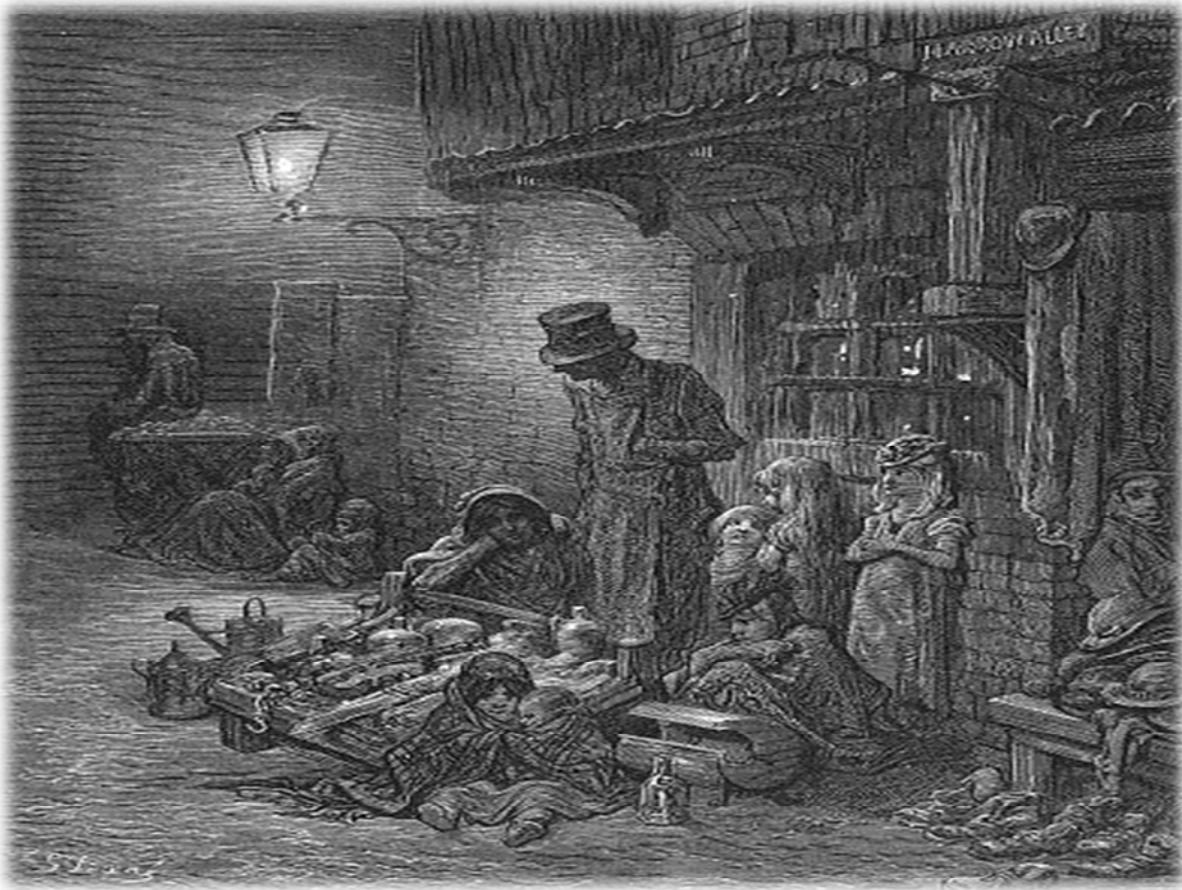
A dominação dos incas tomou o mesmo rumo com os deuses dos Andes

sendo despedaçados pelas espadas angelicais nas montanhas e lagos. A expansão dos anjos na América do Sul parou apenas na Amazônia e no Pantanal, quando perceberam que as criaturas que ali dormiam eram poderosas demais para serem enfrentadas naquele momento. Além disso, dentro da floresta, nem mesmo os Protetores Potências eram suficientemente bons para combater as táticas de guerrilha das criaturas nativas.

Os arkanitas aprenderam o que realmente significava derrota quando a América foi descoberta pela Cidade de Prata. Esse mero movimento da Roda dos Mundos destruiu um pouco mais de seu mundo natal e também a esperança dos refugiados. Aquelas selvas que lhes pareciam um paraíso onde eram deuses e bebiam em fartura o sangue e a magia de seus dominados agora estava fadado a acabar. Pouco restava com as forças angelicais pressionando. Tudo o que os arkanitas puderam fazer foi adotar postura semelhante à das ordens secretas ou a dos espíritos marginais que eles mesmos afugentaram quando surgiram entre os astecas e maias.

MÃE ÁFRICA

A Cidade de Prata acompanhou a expansão humana para a África. Esse velho continente, tão coberto de conflitos quanto qualquer outro, sentiu a força da cruz, fosse ela portata por protestantes ou católicos. Pouco tempo depois do início da invasão, os africanos já estavam vendendo seu próprio povo aos europeus que, por



sua vez, os repassavam como escravos para o Novo Mundo.

Os anjos nada fizeram para conter a ambição dos europeus, que lotearam a África a seu bel prazer sem pensar nas rivalidades das tribos que precisavam conviver no novo território. Ódio e pobreza se uniriam para causar instabilidade por longos séculos nesse continente, causado uma perda de vidas apreciada apenas pelos mais vis demônios.

O Egito foi tomado como exemplo do que a Cidade de Prata era capaz. No século XIX, Napoleão decidiu invadir as terras das pirâmides, onde há muito os deuses antigos viviam apenas escondidos e o poder pertencia aos Jardins de Allah. O grande general francês venceu a batalha para os mortais sem perceber que no plano

astral, os anjos lutavam entre si. Não matar definitivamente não pareceu um mandamento naquele dia. Sob a sombra das pirâmides, os exércitos se encontraram. Os anjos árabes tremeram diante do poderio da Cidade de Prata. Criaturas milenares pereceram naquele dia e a história teria mudado para sempre se os mortais, com seu livre arbítrio, não estivessem intervindo.

Os ingleses não queriam Napoleão no poder. Os anjos Nimbus que deveriam apoiar a França (afrontando os Corpore que dominavam a Itália) acabaram tão preocupados em suas disputas para demonstrar que finalmente estavam à frente da Cidade de Prata, que não perceberam que a Inglaterra havia se movido bem na

Índia e agora se preparava para enfrentar Napoleão na Europa.

Assim, por muito pouco, os anjos árabes não sentiram a vingança que a Cidade de Prata tanto ansiava desde as cruzadas. Seria preciso esperar mais até que um golpe preciso fosse dado para que a antiga Jerusalém se tornasse de novo um centro de poder delicado e tumultuado.

⊕ ATUAL MUNDO DE TREVAS

Duas grandes guerras. Uma guerra fria. Um grande e marcante atentado terrorista. O século XX e o início do século XXI foram palco de uma evolução tecnológica e social tão rápida que os anjos mal foram capazes de entender o que acontecia. Os Nimbus entenderam rapidamente que o que governava o mundo não era mais tanto a fé, mas o dinheiro que surgia por trás dela. Fé e dinheiro se misturaram nas guerras pela supremacia. Esse conceito tomou conta das forças religiosas de maneira irreparável no Mundo de Trevas.

As religiões cristãs alcançaram um número de fiéis suficiente para os anjos terem como abrir portais em qualquer parte do mundo. Havia recursos financeiros suficientes para enviar missionários e criar novos rebanhos, onde a fé e as almas seriam recolhidas. Após as grandes guerras, todas as forças religiosas pensavam apenas nesses aspectos, adentrar novas áreas sem guerras abertas e conseguir novos fiéis. Os tempos de barbárie pareciam ter passado. Ledo engano. A Roda dos Mundos continuava com seu movimento lento e inexorável e nada, nada, no Universo pode competir com os rumos que ela toma.

Depois de um longo tempo com deuses e anjos agindo com mais cautela, fazendo tratados e até enviando embaixadores, as mudanças repentinas nos desejos dos mortais os fizeram mudar as atitudes. Nada como o atentando de 11 de setembro de 2001 para marcar a grande divisão de águas que colocaria os Jardins de Allah em uma disputa pela supremacia novamente.

As tentativas de paz feitas pelos embaixadores em cada cidade continuaram, mas nenhum delas impediu que batalhas violentas começassem. Na Cidade de Prata, houve uma queda massiva de anjos seguidores do Serafim Laoviah, Príncipe da Destruição e do Castigo Final. Os Jardins de Allah precisaram lidar com a volta dos arkanitas que serviam como deuses para babilônios e sumérios. Essas criaturas usaram seus mais terríveis rituais para trazerem prisioneiros de Arkanun e Infernun por todo Oriente Médio, causando pânico nas ordens de magia e nos anjos. Dizem que essa é uma das principais causas de os anjos muçulmanos terem procurado a Europa e Estados Unidos com tanta intensidade e agora tentarem viver pacificamente com a Cidade de Prata nesses locais.

A CIDADE DE PRATA

Cidade é praticamente um eufemismo para a grandeza da morada de Demiurgo. O Senhor dos Exércitos criou para seus filhos um dos locais mais maravilhosos do Universo e permitiu que ali proliferasse toda a arte e empenho em nome do louvor a Seu nome. O local é maior do que qualquer metrópole terrena, tão

grande que estaria mais semelhante a dos países europeus.

Ali vivem os anjos, dominando aquela que é a mais importante das cidades paradisíacas, tendo ultrapassado o Olimpo e Asgard em magnitude há alguns séculos. A Cidade de Prata surgiu em um dos locais mais imponentes de Paradísia, o Monte Aramesh, onde foram imolados deuses e viviam sombras temidas até pelas divindades mais antigas. Demiurgo não poupou nada quando desceu de Edhen para dominar os mundos inferiores da Roda dos Mundos.

É dito que a construção da Cidade de Prata começou há 15 mil anos e até hoje os anjos a expandem e a modificam para se tornar uma fortaleza impenetrável durante os séculos atribulados que virão. Guardando suas portas, com 777 falanges, está Pedro, Arcanjo que negou três vezes a Christos e agora amarga a posição de guardião das portas do Céu.

As visões sobre a chegada à Cidade de Prata variam. Ela está envolta em uma área mística no Monte Aramesh em que toca ao mesmo tempo os picos da montanha, o mar logo abaixo e as nuvens. Ali estão os seis distritos em formato concêntrico, como cascas de uma cebola. Apesar de assim serem, todos enxergam os céus de Paradísia, mesmo que para saírem da cidade precisem alcançar os distritos mais exteriores.

LUNA

O primeiro dos seis Distritos da Cidade de Prata é Luna. Essa porção mais externa é aquela que mais se aproxima dos

sonhos dos mortais sobre o Paraíso. Aqui existem os campos verdejantes e as vilas. Essas últimas, apesar do nome, equivalem-se a pequenas cidades terrenas tanto pela importância quanto pela concentração de celestiais, a maioria apenas anjos que vivem o dia a dia para manter a morada de Demiurgo em funcionamento. A maior parte dos habitantes de Luna estão ali apenas para viverem suas vidas calmamente, orando e louvando, obedecendo às ordens mais simples do Conselho ou participando da política da cidade.

Quase todo o distrito é formado por planícies verdes, savanas ou florestas temperadas separadas pelas vilas, montanhas ou rios. Raramente se percebe estruturas além dessas, apesar de se encontrar uma ocasional floresta tropical ou uma praia paradisíaca de onde partem anjos para



pescar nos mares próximos à Cidade de Prata.

Luna é muitas vezes descrito como o distrito da plebe, onde vivem os anjos ignorantes que pouco servem além de massa de manobra. Essa é uma visão difundida principalmente pelos Nimbus em contra-ataque à grande força dos Corpore nessa região. Se a Cidade de Prata fosse uma democracia, seria bem certo que Luna se tornaria o distrito mais poderoso. Sendo uma ditadura férrea, a força dos Corpore diminui bastante, diminuindo a influência dos números. Nada disso diminui as disputas por poder dentro dos distritos devido aos recursos que cada vila pode gerar e transferir para as regiões mais interiores da cidade.

Luna tem vários pontos importantes como Bosque de Chavakiah, onde Protetore Potência se reúnem para proteger animais e o ambiente equilibrado. As Cachoeiras do Batismo são um dos locais mais odiados de Paradísia, pois dizem que ali qualquer criatura sobrenatural pode se converter ao cristianismo, transformando-se em um servo de Demiurgo. A Catedral de São Pedro é uma das maiores de toda Cidade de Prata e é onde são treinados os anjos das falanges desse santo. O Gueto é uma comunidade de celestiais judaicos que foi quase extinta pela presença de almas cristãs e hoje vive oprimida pela Inquisição Celestial.

III MERCÚRIO

O distrito onde o céu é um eterno pôr-do-sol é o local onde são recebidas as almas dos sábios e dos heróis. Talvez não haja lugar na Cidade de Prata onde a com-

petição por novas ideias ou grandes feitos seja maior. Aqui existem as intrigas políticas, mas as realizações de indivíduos ou grupos encontram maior valor.

Mercúrio é dominado pelas guildas e Ordens Arcanas. Essas organizações combatem por supremacia, realizando experimentos abertamente ou na clandestinidade com o intuito de um dia demonstrarem para os líderes do distrito e para o Conselho quem merece maior destaque pelos avanços da Cidade de Prata.

Existem rios, nascentes, bosques e campos abertos em Mercúrio, mas quase todo o solo é tomado por construções das mais variadas épocas da Terra. Castelos, casarões, palácios, casebres e prédios estão espalhados, todos sempre belos e aparentando ser construídos pelos melhores arquitetos, por mais humildes que sejam em aparência.

Os Protetore são a casta mais poderosa de Mercúrio. Suas especializações diretas nos Coros os levam a entrar em maior contato com a variedade de almas peculiares e de pensamento especializado que surge no distrito. Aqui eles crescem junto de pesquisadores, poetas, escritos e guerreiros.

Alguns locais importantes de Mercúrio são o Observatório, criado para enxergar os pontos mais longínquos do Universo e conhecido por enlouquecer alguns em suas observações. A Biblioteca dos crimes é mantida pelo anjo judeu Rash, onde qualquer pessoa pode registrar o que julgar ser uma falta de qualquer outro ser do Universo.

VÊNUS

O distrito que celebra o amor na Cidade de Prata é Vênus, um dos locais mais perigosos de se viver, segundo alguns. Aqui a tentação é frequente. Na eterna noite de luar do distrito, é fácil de apaixonar e cair em tentação sob olhares observadores de almas e anjos que logo espalharão boatos.

A força da fofoca e da intriga move Vênus, com suas festas luxuosas. Aqui é um dos principais centros de diplomacia da Cidade de Prata, pois é onde as entidades de outros pontos de Paradísia se sentem mais a vontade e podem ser mais facilmente corrompidas para tomarem as ações desejadas pelos servos de Demiurgo.

Bosques e lagos estão espalhados por todo o distrito. Neles estão localizados castelos e palácios onde vivem anjos que não temem ostentar seu desejo por festas ou encontros sociais. A arquitetura de Vênus sempre lembra períodos românticos da Terra, mas não deixa de celebrar a arte com seus anfiteatros e galerias para entreter os convidados. Alguns locais são famosos como o Berço Perdido onde vivem os Querubins, almas

de crianças que tem o direito de viver sua infância perdida na Cidade de Prata antes de conhecer os horrores da Roda dos Mundos.

Todas as castas são encontradas no distrito de Vênus, até mesmo os Recípere que comparecem aqui para negociar almas com entidades de outros pontos de Paradísia. As lideranças locais são definidas por

anjos com habilidades sociais que não hesitam em usar qualquer deslize para humilhar desafetos e concorrentes. A palavra, ilusão de poder e a aparência são mais importantes em Vênus do que qualquer espada.

MARTE

Um viajante se impressionará com Marte, o distrito rochoso e monta-

nhoso onde o nascer do sol é eterno. De cima de um dos picos, notará as fortificações que se espalham pelo lugar como se uma guerra estivesse pronta para acontecer. Em uma cidade governada por uma entidade louvada como Senhor dos Exércitos, não é de se impressionar que exista um distrito voltado somente para a arte das batalhas e da punição.



Tudo em Marte é voltado para conceitos bélicos. É como se fosse um país inteiro na Terra onde todas as cidades, vales, florestas e rios são usados como bases ou locais para treino. Foi aqui uma das batalhas mais ferrenhas contra as forças de Lúcifer, o que deixou marcas irreparáveis na estrutura do distrito.

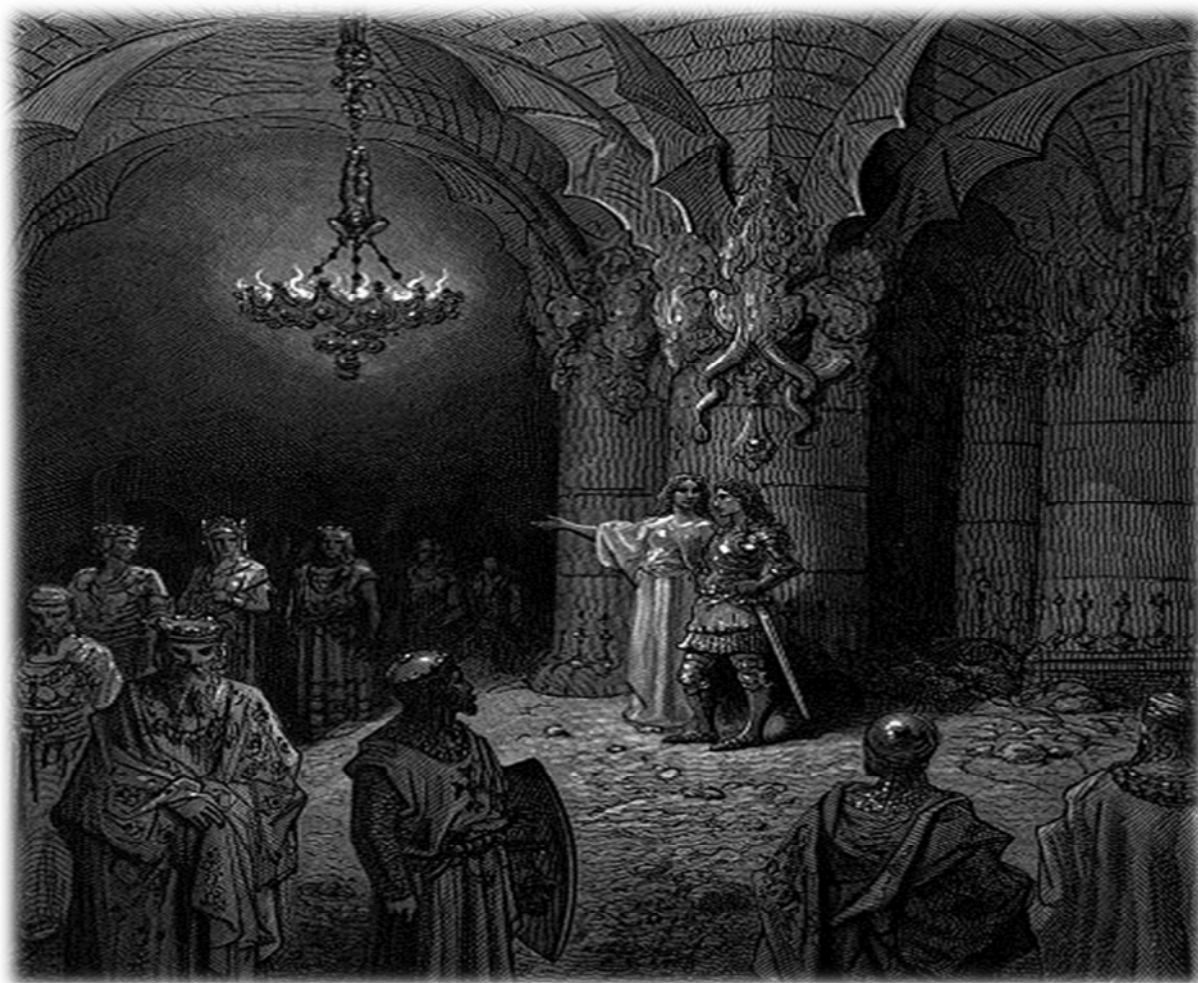
Toda espécie de castas vive aqui. Até mesmo Nimbus famosos por seus jogos bélicos estão em Marte como comandantes de bases. Os Recípere Armeiros se unem aqui para criar os itens mágicos necessários para as batalhas dos anjos. Protetore e Captare disputam a posição de melhores guerreiros em combates e torneios famosos que atraem celestiais de todos os distritos.

A política de poder de Marte é baseada apenas em estrutura militar. Toda base tem seu líder, podendo até mesmo ser um dos grandes generais celestiais ou até um dos Príncipes Angelicais. Os mais poderosos conseguem manter influência sob elevado número de bases e algumas vezes até aumentam seu território em guerras simuladas sancionadas pelo Conselho.

JÚPITER

Júpiter é um castelo, uma estrutura colossal que não parece ter fim. São milhares de salões, quartos, galerias, átrios, calabouços unidos por corredores de vidro, pedra, escuros ou iluminados. As mais variadas formas se unem dentro desse castelo onde se fazem as principais decisões políticas da Cidade de Prata.





A política é o cerne da estrutura de Júpiter. O lugar não existe por muitos outros motivos. É óbvio que se encontra ali alguns pesquisadores que observam Spiritum ou Paradísia a partir das grandes torres ou das janelas dos quartos, mas se um anjo se muda para lá, deve estar preparado para jogar ou será rapidamente engolido pelos políticos mais fervorosos que encontrar pelo caminho.

O governo de Júpiter começa pelo Conselho, dividido entre o Conselho dos Treze e o Conselho Geral. O primeiro é onde se reúnem os principais anjos das castas para ordenar os anjos cristãos. O segundo é formado por grupos menores, muitas vezes chamados de Diretórios, que

tratam de assuntos específicos selecionados pelos Treze.

As guerras políticas dentro de Júpiter são famosas, principalmente porque aqui estão também os Zaqen, os sete anjos judeus que coordenam os elohim, e vários anjos apócrifos tão antigos que os registros da cidade falham em datar suas criações. Esses anjos mais poderosos (cristãos judeus e apócrifos) se unem para formar o Conselho Superior. Por mais que a paz seja pregada entre os anjos, os Treze estão sempre em uma disputa acirrada com esses outros grupos quando não estão disputando entre si nas votações para se determinar o destino da Roda dos Mundos.

Júpiter tem locais bastante peculiares como a Sala dos Pensamentos, onde tudo o que se pensa é dito em voz alta. A Sala dos Duelos é usada para combates com contratos definidos e nunca até a morte. A Ala dos Arkanitas é um local conhecido por ser capaz de manter um desses seres em Paradísia sem que as energias planares o destruam.

SOLARIUM

Os Treze se julgam os líderes da Cidade de Prata, satisfeitos por verem os outros distritos se curvarem a seus pés simplesmente ao ouvirem sobre uma ordem chegada de Júpiter. Eles sabem, no entanto, que lá nas profundezas de seu distrito, existe local de puro poder. Esse ponto radiante é onde vivem os espíritos mais poderosos de Paradísia, a começar pelo que muitas vezes é chamado de Verdadeiro Conselho, formado por anjos como Gabriel, Miguel, Metraton, Rafael e Uriel. Se esses seres antigos não divergissem tanto em suas ideias ou não tivessem

planos tão díspares, talvez os Treze e os Zaqen não fossem tão necessários.

Outra figura poderosa vivendo em Solarium é Maria, Mãe de Deus. Um dos espíritos mais resplandecentes de toda Cidade de Prata, ela é responsável pela manutenção de boa parte da paz entre anjos de várias religiões, por mais que seja repudiada mesmo entre anjos cristãos com tendência protestante. Raramente alguém consegue dizer não diante de seu sorriso e há quem tenha se suicidado sob suas lágrimas. É a única criatura, tocada pela força de Demiurgo, que ascendeu aos Céus em forma humana.

Christos é reconhecido como o anjo mais poderoso da Cidade de Prata. Se é ou não em questão de poder bruto, é difícil provar, mas o dito Messias tem influência política tão grande que o título de Imperador da Cidade de Prata parece uma verdade eterna, principalmente com o sumiço de Demiurgo. Há dois mil anos, Christos impera sem questionamentos que o abalem. Até mesmo os anjos judeus se submeteram.



CAPÍTULO Dois:

Ο Άηιο

Os anjos são alma transformada em carne. Os primeiros deles eram nada mais do que fios de luz e espíritos partidos que foram transformados pelo toque de Demiurgo, criados a partir do nada para serem carne e osso em Paradísia. O ritual para gerar essas criaturas de imenso poder se perdeu agora. Demiurgo não mais cria anjos, não desde que destruiu o Anjo da Verdade em algum momento entre a Criação e a Segunda Rebelião. Agora, todo anjo vem das almas dos mortais que, em sintonia com a Cidade de Prata, são levados a Paradísia. Ali passam por um ritual que oblitera todas as memórias do espírito, deixando apenas as relações sentimentais em relação a Demiurgo e seus servos. Apenas com uma energia tão poderosa quanto uma alma, os anjos podem criar novos de si hoje em dia e assim será até que Demiurgo saia de seu silêncio.

Esse processo de criação é essencial para a continuidade da Cidade de Prata. A Roda dos Mundos não tende a empurrar as almas para mundos superiores que já

possuem energia em excesso. Sua tendência é manter o fluxo de energia dentro do atual mundo em posição central e muitas vezes enviar os espíritos mais negros ou divergentes para as carcaças destruídas do que já passou, talvez devido ao vácuo energético que suga essas forças. Preocupados com seus exércitos e com as almas adquiridas pelos arkanitas e outros seres inferiores, os anjos aperfeiçoam cada vez mais os rituais para criação de novos dos seus além de colocar os Anjos da Morte e criaturas semelhantes para buscar as almas tão logo os pactos feitos permitam que sejam levadas.

ALMAS HUMANAS NOS CÉUS

A maior parte dos anjos da Cidade de Prata nasceu a partir de almas humanas. Esse é um dos fundamentos mais básicos da religião que Demiurgo implantou na Terra. Cada oração e entrega que seus seguidores fazem é um passo no pacto que entregará sua alma para as forças paradisi-



anas.

Todas as religiões cristãs incluem o batismo como um de seus dogmas básicos para aceitar Demiurgo em suas vidas. No momento em que recebe a água em si sob as mãos de um representante angelical, o pacto entre o humano e Demiurgo está feito. É um ritual simples que entrega a alma do humano para ser levada a Parádísia e utilizada conforme o desejo de seus novos mestres. Entre os católicos, esse evento ocorre na infância, quando a criança ainda não tem poder de decisão. Apenas na crisma, a confirmação, o pacto é realmente fechado. Antes disso, ocorre apenas uma promessa e a sinalização de uma alma a ser observada.

O pacto não é apenas uma entrega da alma para captores de outro mundo. Ele inclui a proteção dos anjos que evitarão das melhores formas possíveis que o humano seja afetado por outras forças sobrenaturais. É assim que as orações são ouvidas e alguns dos desejos dos mortais são atendidos, principalmente quando envolvem fugir das tentações de demônios e arkanitas. O ritual de entrega da alma a Demiurgo é muito simples de ser feito e, por essa simplicidade, também fácil de ser quebrado. Um humano pode fugir dessa entrega da alma a partir de alguns rituais mágicos específicos não muito difíceis de serem feitos. Caso não tenha conhecimento místico, o único modo é se entregando a outra força religiosa a partir de outro ritual de iniciação.

Assim que o humano morre, os Anjos da Morte ou os Corpore tratam de capturar essas almas, impedindo que vaguem, caiam no ciclo de reencarnação ou sejam

jogadas nas posições carentes de energia da Roda dos Mundos. Levado para a Cidade de Prata, o espírito será transformado. Sua conexão com a Terra nunca será totalmente perdida, mas agora, sua sintonia espiritual é principalmente com Parádísia e assim ele será visto como um nativo daquele plano em todos os aspectos.

Além da óbvia reposição de seus exércitos com almas não corrompidas pelo giro Roda dos Mundos (como acontece com os quebrados espíritos arkanitas), os anjos possuem outra grande motivação para usar os espíritos humanos. A conexão com a Terra faz com que eles usem necessariamente energia desse mundo para qualquer uso de seus poderes. É a partir da fé gerada pela humanidade e colhida incessantemente que os anjos nutrem seus poderes sobrenaturais. Ao contrário do que acontece com os anjos milenares um dia criados por Demiurgo, sempre que um anjo das castas precisa repor suas energias, ele o faz com as forças terrenas.

PERSONALIDADE

É normal que alguns anjos sejam vistos como autômatos, meras criações sem desejo próprio e com a única intenção de servir. A realidade é bastante diferente, como fica claro nas disputas políticas acirradas da Cidade de Prata. Quando Demiurgo governava de perto sua cidade e sua visão e forças absurdas podiam ser sentidas em todos os distritos, muitos celestiais guardavam para si qualquer sentimento, muitas vezes preferindo obliterar de suas mentes qualquer pensamento próprio. Quando a força do Senhor dos Exércitos

começou a desaparecer lentamente, as iniciativas e o livre arbítrio se tornaram mais aparentes, até o ponto em que, quando Christos desceu a Terra, os planos políticos das Castas eram quase caóticos e atornavam a estrutura da mais poderosa cidade de Paradísia.

A descida de Christos é considerada uma prova do que a vontade de um anjo poderoso pode fazer. Mesmo que os reais motivos e os verdadeiros atores por trás disso ainda sejam debatidos, é bem sabido que essa foi uma demonstração de que os anjos podem fazer o que querem, desde que saibam que haverá consequências.

Existe um sistema de leis da Cidade de Prata que está impregnado no anjo. Ele sente a dor, sente a punição de Demiurgo cada vez que desobedece. Seus pensamentos são cortados e o corpo dilacerado por se separar de seu Criador ao questionar Suas ordens sagradas. Isso, no entanto, não impede que os anjos tenham iniciativas próprias e decidam o que fazer de suas vidas. Eles são tomados pelo desejo de manterem a Cidade de Prata intocada pela corrupção, o que os faz manipular os mortais, tomar-lhes as forças e corromperem a Terra. Isso, no entanto, não significa que todos os anjos sejam maus. São como qualquer outra nação defendendo seus interesses. E são uma nação em guerra que não tolera traições.

Anjos podem ser bons e maus, seguindo os dois conceitos ao mesmo tempo. É difícil ou impossível encontrar na Roda dos Mundos criaturas que abordem puramente um desses conceitos. É mais comum encontrar os seres vis totalmente corrompidos e levados à loucura de procurarem

apenas sobreviver custe o que custar. Podem existir seres de pura bondade, mas eles estão em uma outra parte do fluxo da Roda dos Mundos, em um mundo que teoricamente não deveria existir ainda e, quando existir, já será tocado pela tristeza e corrupção. Anjos são, portanto, parecidos com humanos no sentido de que põem ter maldade e bondade. A principal diferença é que existem metas dentro deles, razões para viverem que os tornam mais fiéis a certos interesses.

CASTAS

Todo anjo criado pelo ritual de transformação das almas faz parte de uma Casta. O próprio processo de mudança do espírito puro para carne inclui uma missão e características específicas nessa nova criatura. Cada uma das Castas possui poderes específicos que apenas seus membros podem comprar, seja com os pontos iniciais na criação de personagem ou de experiência. As cinco são as seguintes:

Captare: caçadores responsáveis pelas missões mais delicadas da Cidade de Prata. O poder exclusivo é *Caçada*.

Corpore: anjos da guarda, pesquisadores e sábios. O poder exclusivo é *Passagem*.

Nimbus: os políticos e jogadores do Xadrez Celestial que regem boa parte do governo angelical. O poder exclusivo é *Dominação*.

Protetore: guerreiros da frente de batalha celestial. O poder exclusivo é *Proteção*.

Recípere: aqueles responsáveis por cuidar do fluxo das forças espirituais e almas. O poder exclusivo é *Espírito*.

ILUMINAÇÃO

A força de um anjo está em seu próprio corpo. Diferente dos humanos que dividem a energia entre carne e espírito, tudo o que o celestial tem é a carcaça em que foi criado para acumular poder. É a partir da luz de Paradísia e do tanto de energia divina que acumula que o anjo sente-se desenvolver. Essa característica é chamada Iluminação.

As forças políticas e mágicas da Cidade de Prata dão muito valor à Iluminação de um anjo. Aqueles com menores níveis raramente conseguem subir em poder no governo. Boa parte das relações sociais nos altos cargos do Céu envolvem anjos julgando o quanto de Iluminação cada um possui.

- A tabela acima demonstra como a Iluminação aumenta as oportunidades de poder bruto de um anjo. Os níveis máximos de atributos, habilidades e poderes são afetados, assim como os pontos de Fé que podem ser acumulados ou gastos por turno.
- A presença de um anjo na Terra altera as forças naturais. Sua simples entrada é sentida por mortais e criaturas sobrenaturais a uma distância de acordo com o Raio de Manifestação. O modo como a natureza é alterada depende do anjo variando desde ventos cortantes e odores de incenso em níveis menores a tempestades com relâmpagos e granizo em níveis maiores.
- Os altos níveis de Iluminação possuem um impacto profundo na aura que o anjo gera ao seu redor.

ILUMINAÇÃO	MÁXIMO DE ATRIBUTO/HABILIDADE/PODER	MÁXIMO DE FÉ/FÉ POR TURNO	RAIO DE MANIFESTAÇÃO	AURA
1	5	10/1		
2	5	11/1		
3	5	12/1		
4	5	13/2		
5	5	14/2		
6	6	15/3	100 m	1
7	7	20/5	1 km	1
8	8	30/7	2.5 km	2
9	9	50/10	5 km	2
10	10	100/15	10 km	3

Qualquer criatura consciente é capaz de sentir o fenômeno que é tanto uma benção quanto uma maldição. O anjo recebe os dados descritos na tabela como bônus em relações sociais envolvendo Presença ou Manipulação (apenas um Atributo deve ser escolhido de acordo com a personalidade do personagem). O problema dessa aura de poder é que dificulta qualquer tentativa de o anjo ocultar-se, o que gera um redutor igual ao número da tabela em testes para se esconder ou usar poderes de mudança de aparência ou ocultação.

Fé

A energia que suporta o anjo e mantém seus poderes é a Fé. Essa energia é colhida das orações dos humanos, principalmente durante suas reuniões em igrejas e festas religiosas. Locais sagrados sintonizados com a Cidade de Prata como igrejas antigas e pontos de peregrinação também são conhecidos por terem energia suficiente para sustentar um anjo.

Os pontos de Fé que um servo de Demiurgo é capaz de armazenar possuem capacidade máxima de acordo com sua Iluminação. Ele nunca será capaz de sustentar mais energia do que seu corpo adaptou-se a armazenar. O mesmo se aplica à quantidade de pontos de Fé que podem ser gastos por turno.

GASTANDO PONTOS DE FÉ

- Um anjo pode gastar um ponto de Fé para aumentar em um Atributo



físico por um turno. A ação é reflexiva e o bônus só pode ser usado naquele exato momento.

- O anjo pode usar seus pontos de Fé para regenerar ferimentos contundentes e letais. É uma ação reflexiva que recupera um ponto de Vitalidade por ponto de Fé.
- Boa parte dos pontos de Fé de um anjo geralmente são gastos para ativar seus poderes.
- O anjo pode gastar um ponto de Fé para assumir a forma humana. Não é preciso gastar a energia novamente para voltar à forma normal. Quando assume sua identidade humana, não poderá utilizar nenhum de seus poderes que exijam gasto de pontos de Fé.

RECUPERANDO PONTOS DE FÉ

- O primeiro modo para se recuperar pontos de Fé é comparecendo às manifestações religiosas cristãs. Para cada cinquenta fiéis reunidos, o anjo recupera um ponto de Fé a cada dez minutos. Só se pode recuperar pontos de Fé a partir de cerimônias com as quais o anjo tenha sintonia. Aqueles ligados às forças católicas só podem, portanto, utilizar de reuniões de católicos sejam missas ou reuniões de rezas de terço, por exemplo.
- Nem sempre o anjo tem cerimônias próximas que pode comparecer a reuniões religiosas ou está afastado demais de grandes grupos humanos. Resta-lhe, portanto, atender a

uma oração. Quando ouve um humano orando, o anjo pode prometer atender à prece, recuperando assim um ponto de Fé por ponto de Força de Vontade do alvo do pacto. Uma vez feita a promessa, o celestial precisa cumpri-la, sendo incapaz de usar seus pontos de Fé para regenerar ferimentos ou sustentar seus poderes vinte quatro horas após ouvir as orações do mortal. Um anjo só pode atender a uma oração por vez. Naquela semana, o mortal não poderá mais fazer pactos de oração com o anjo.

- Existem diversos locais sagrados que transpiram energia divina. Caso sejam consagrados com a fé humana, essas forças emanadas poderão ser colhidas pelos anjos como pontos de Fé na razão de um por hora por nível espiritual do lugar. Esses locais possuem níveis de 1 (igreja pequena de não mais que 40 m²) a 5 (basílicas católicas ou templos centrais do protestantismo). Existem locais que são exceções com níveis épicos como o Vaticano (nível 6) e os principais pontos religiosos de Israel como a Igreja do Santo Sepulcro (nível 7).

DEVOCÃO (MORALIDADE)

Os anjos não possuem um senso de moralidade como os humanos. Sua principal função é servir à Cidade de Prata. De certo modo, muitos de seus conceitos são semelhantes aos códigos morais dos mortais que arrebanham, no entanto, quando

os executa, o anjo o faz por amor às ordens, a Demiurgo e com a intenção de aumentar seu poder, não pelo bem de si mesmo e do próximo, pela simples boa vontade.

A Devoção é uma característica central na vida de um celestial. Ele segue uma criatura de poder imensurável cujos registros sempre alertam quanto à severidade com que pune aqueles que não seguem suas ordens. Os olhos de Demiurgo estão por toda parte na Cidade de Prata, onde ele é onisciente. Fora dali, outros celestiais observam o anjo, atentos a qualquer deslize que possa desmoralizá-lo e acabar com um competir nas lutas políticas.

QUEDA

Um anjo é criado em sintonia com a Cidade de Prata e Paradísia. Cada vez que peca contra sua Devoção, uma parte de si sente a dor que é se afastar da luz de Demiurgo. À medida que declina na linha dos mandamentos que deveria seguir, o celestial percebe as energias que o integram se esvaindo. A parte de sua carne que é formada pela vontade de Demiurgo e as forças de Paradísia perde consistência como se pequenos cortes comesçassem a separar sua essência. Se um mortal sente na consciência o peso de seus pecados, o anjo percebe na carne o preço de seus erros.

A Queda está bem próxima quando a Devoção alcança apenas um ponto. Nesse estado, o anjo parece um anarquista e agitador aos olhos dos outros. É visto como um corrompido e potencial corruptor. Suas relações sociais se perdem cada vez

mais rapidamente. Haverá alguma ocasião que o levará ao pecado final. Então a Queda acontece e nunca é branda.

O nome Queda não existe apenas metaforicamente. Caso esteja em Paradísia, a perda de sintonia com o mundo de luz arremessa o celestial para posições anteriores da Roda dos Mundos. A tendência é que vá para a Terra ou seja trago para o Inferno. O fenômeno acontece instantes depois que o último pecado é cometido. Se estiver na Terra, é bem provável que vá parar diretamente no Inferno a não ser que gaste todos os seus pontos de Força de Vontade para permanecer no plano material.

O anjo caído sente o impacto de suas ações instantaneamente. Durante uma rodada para cada ponto de Iluminação, o celestial sentirá a dor de ter as energias de Paradísia deixando seu corpo e das forças inferiores preenchendo esse espaço. Qualquer ação que pretenda tomar terá um redutor automático de seis dados. Existe a possibilidade de ser destruído no processo, pois durante esse momento, perderá um ponto de Vitalidade por nível de Iluminação (dano agravado).

A Queda reverbera nas energias espirituais tamanho é o desprendimento de energia do anjo. Cada ponto de Iluminação faz com que todos os anjos ou humanos com poderes psíquicos sintam o acontecimento em um raio de duzentos metros.

Terminado o sofrimento, o anjo, ainda trêmulo e saturado pela dor, não poderá mais acumular pontos de Fé nem desenvolver sua iluminação. A partir de

então será um dos Decaídos, sem lar que não seja a podridão do Inferno.

EFEITOS DA DEVOÇÃO

- Os altos níveis de Devoção são bons para os relacionamentos dos anjos com humanos cristãos ou outros anjos. Devoção 8-9 garante um dado a mais em testes sociais, 10 garante dois dados a mais em testes sociais.
- Baixos níveis de devoção demonstram que um anjo está próximo da Queda, afastando-se completamente de Demiurgo. Outros celestiais sentem essa situação instintivamente, mesmo que não saibam qual o real status da Devoção do anjo. Devoção 2-3 garante um dado a menos em testes sociais, 1 garante dois dados a menos em testes sociais.

PERDENDO DEVOÇÃO

- O Narrador deve se manter atento às ações de cada jogador. Sempre que o personagem cometer alguma transgressão aos mandamentos básicos da Cidade de Prata, a lista de pecados deve ser consultada. Caso seja menor ou igual à Devoção do personagem, ele deve rolar um número de dados igual ao descrito para aquela transgressão. Uma falha indica a perda de um ponto de Devoção e aproxima o anjo da Queda.
- Cada vez que o anjo perde um ponto de Devoção, deve rolar um número de dados igual ao indicado para o nível que caiu. Se falhar no

teste, recebe uma perturbação, uma degeneração espiritual ou uma degeneração física, conforme o que o Narrador considerar mais adequado. As degenerações físicas e espirituais podem ser baseadas nas deformações mágicas listadas junto às regras de magia e geralmente refletem o pecado cometido.

- A cada ponto de Devoção perdido, o anjo recebe dano agravado automático igual a sua Iluminação. Esse dano nunca será capaz de destruí-lo, podendo no máximo deixá-lo inconsciente caso passe seu total de Vitalidade.

DEVOÇÃO	PECADO	DADOS A ROLAR
10	Não guardar castidade nos pensamentos e nos desejos	5
9	Usar o nome de Demiurgo em vão	5
8	Invejar seus superiores, colaborar com qualquer criatura que não seja serva da Cidade de Prata ou não tenha oportunidade de salvação (demônios, vampiros, criaturas sem alma)	4
7	Cobiçar bens, posições e relacionamentos dos humanos	4
6	Não seguir os dias santos tomando ações que interessam apenas para si mesmo e que não sejam para louvar a Demiurgo, orar ou seguir ordens do Conselho	3
5	Não ser casto, manter contato com criaturas de outras religiões por pura opção ou prazer, simular a vida dos humanos sem	3

	razão que não seja cumprir uma tarefa para a Cidade de Prata	
4	Roubar, levantar falso testemunho, usar energia mágica de Paradísia (corrompendo o Céu) ou de Mundos Inferiores (corrompendo a si mesmo)	3
3	Induzir um humano a matar, mentir, evitar cumprir um pacto de uma oração	2
2	Matar um humano ou anjo, contato carnal com humanos ou criaturas fora de Paradísia, colaborar com seres de outras cidades de Paradísia em detrimento da Cidade de Prata	2
1	Desobedecer a ordem direta do Conselho ou Demiurgo, colaborar com seres de Mundos Inferiores, duvidar do poder de Demiurgo	2

FRAQUEZAS

Os anjos não são isentos de fraquezas. Demiurgo não os criou perfeitos como gostam de pensar que são. Dentre as fraquezas dos anjos estão:

- Um celestial sem pontos de Fé perde parte de sua glória e energia. Ele estará fraco, sem condições de sustentar ativamente seu corpo. Nesse estado, perde automaticamente dois dados em quaisquer testes.
- Existe um material místico muito raro chamado hadjar capaz de ferir gravemente os anjos, causando dano agravado. Caso um mortal (somente um mortal) toque esse material, todos os poderes usados pelo anjo sobre ele serão desfeitos. Esse fenômeno só ocorre uma vez por dia.

RESUMO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ESCOLHA UMA VIRTUDE

Caridade, Esperança, Fé, Fortaleza, Justiça, Prudência, Temperança

ESCOLHA UM VÍCIO

Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Orgulho, Preguiça

ESCOLHA A CASTA

Captare: guerreiros, caçadores e assassinos.

Corpore: viajantes, estudiosos e observadores.

Nimbus: políticos e diplomatas.

Protetore: anjos com missões específicas de proteção.

Recípere: mercadores e manipuladores das forças espirituais.

ESCOLHA OS ATRIBUTOS

Distribua os atributos escolhendo qual grupo será primário, secundário e terciário. Distribua-os na razão de 5/4/3. Cada atributo já começa com um ponto (círculo).

HABILIDADES

Distribua as habilidades escolhendo qual grupo será primário, secundário e terciário. Distribua-os na razão de 11/7/4.

ATRIBUTO FAVORECIDO

Cada Raça tem dois atributos que podem ser favorecidos. Escolhe-se um e ganha-se um ponto.

Captare: Força ou Raciocínio

Corpore: Destreza ou Raciocínio

Nimbus: Presença ou Manipulação

Protetore: Vigor ou Raciocínio

Recípere: Manipulação ou Inteligência

PODERES

Distribua 3 pontos de poderes. Pelo menos dois desses devem ser gastos em poderes da Casta.

BENEFÍCIOS

Vantagens: 7 pontos para gastar.

Iluminação: Todo personagem começa 1 ponto. Cada ponto adicional custa 3 pontos de Vantagem.

Defesa: Raciocínio ou Destreza (o que for menor)

Vitalidade: Vigor + tamanho (usualmente tamanho 5 para humanos adultos)

Força de Vontade: Perseverança + Autocontrole

Modificador de Iniciativa: Destreza + Autocontrole

Deslocamento: Força + Destreza + 5

Devoção inicial: 7

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Atributos	nível x 5
Habilidade	nível x 3
Poder da Casta	nível x 5
Outros Poderes	nível x 7
Ritual Mágico	nível x 2
Iluminação	nível x 8

CAPTARE

"MINHA FÉ, MINHA LÂMINA, MEU SERVIÇO AO SENHOR."

A Cidade de Prata necessita de guerreiros especiais para tratar de seus assuntos. Não lhes basta força bruta. Certas missões exigem um ataque preciso e cirúrgico. Os anjos Captare cumprem esse papel com maestria. São aqueles que não questionam quando devem entrar nos piores recantos do mundo, dispostos a circular entre os demônios até encontrar a próxima vítima. Mancham sua alma, caem em Devoção ou Iluminação, entretanto cumprem as ordens, voltando para a Cidade de Prata sem esperar festas ou os louros da vitória.

Que os outros anjos, em seu orgulho, comemorem. Os Captare, quietos, apenas cumprem seus deveres. Sua felicidade é o dever cumprido.

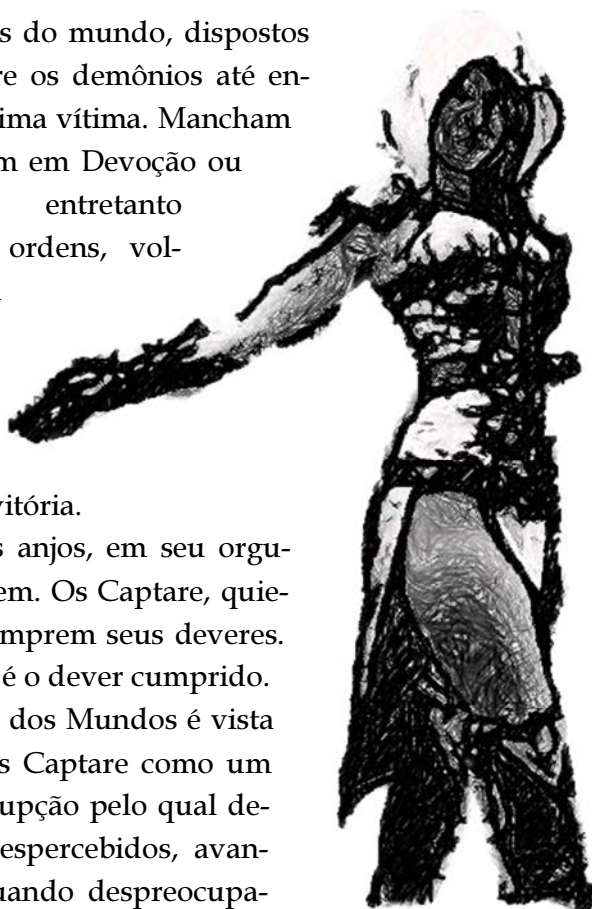
A Roda dos Mundos é vista pela Casta dos Captare como um centro de corrupção pelo qual devem passar despercebidos, avançando ou recuando despreocupados com o que o público comum da Cidade de Prata pensa. O pouco que importa para o Captare é manter uma coleção de troféus que lhe permita se lembrar de

cada dever cumprido ou até das falhas que já cometeu.

Os Captare são treinados ostensivamente antes de serem enviados para suas missões. Dada a necessidade de manter em segredo cada uma de suas atividades, o anjo precisa ter consciência plena do que fará, seus poderes e suas limitações antes de ser designado para alguma atividade, principalmente na Terra. Todo esse treinamento é realizado no Deserto de Duedael, mais precisamente no Monte Aramesh, onde anjos antigos que caçaram seus pares ainda na Segunda Rebelião trabalham para criar a elite de combate da Cidade de Prata. São sete anos de testes e exercícios intensos realizados diariamente.

A ideia de que os Captare são uma elite é repassada constantemente entre eles. É uma cobrança intrínseca de cada anjo e dentro da casta que cria um clima de competitividade.

Geralmente, o Captare não deixa o espírito competitivo transbordar, vendo os anjos de outras castas melhores como uma meta



que deve ser vencida rapidamente para que sua casta não perca o posto de elite.

Ocasionalmente, os Captare servem como mercenários em um mercado paralelo às missões dadas pelo Conselho ou outros líderes da Cidade de Prata. Os trabalhos são feitos para magos, outros anjos ou até mesmo humanos com orações bastante peculiares cujo pacto envolve mais do que pontos de Fé. Cada missão precisa ser avaliada cuidadosamente pelo anjo, pois existem sempre relatos de histórias de Captare cuja Devoção foi obliterada em contratos que o levaram a pecar cada vez mais contra alguns mandamentos básicos da Cidade de Prata.

Alcunha: Caçadores

Aparência: Os Captare tendem a ter aparências discretas. Suas formas angelicais são marcadas por sombras ou pouca luz. Apesar de alguns possuírem as formas quase perfeitas comuns da Cidade de Prata, preferem não realçar a beleza a não ser que isso lhe permita se infiltrar melhor nas missões. Os Captare raramente apreciam ser o destaque em qualquer situação. Vestem-se com trajes mínimos que lhes permitam movimentos rápidos tão logo as situações de combate apareçam. É mais comum estarem sempre armados e com armaduras.

Criação de Personagem: Os Atributos Físicos são quase sempre favorecidos durante a criação de um Captare, assim como as Habilidades Físicas. Essa escolha é evidente visto que a maior parte desses anjos tem missões relacionadas a combate. Alguns, no entanto, são orientados a serem assassinos e espiões discretos, tendo atributos e habilidades sociais favorecidos.

Atributos Favorecidos: Força ou Raciocínio

Poderes Favorecidos: Auspícios, *Caçada*, Ocultamento

Fraqueza: Os Captare são criados para cumprir missões secretas e essa natureza está presente em sua alma a tal ponto de afetar suas relações sociais. A regra da explosão do 10 não funciona para os testes de Presença do Captare e qualquer resultado 1 anula um sucesso. As habilidades sociais do anjo se deterioram ainda mais caso se desvie de missões para as quais foi designado, perdendo um dado em qualquer teste social.

Organização: Um dos pontos mais interessantes da casta dos Captare é sua aparente falta de organização. Não existem postos rígidos na estrutura de poder desses anjos que atendem basicamente à estrutura na qual estão inseridos na Cidade de Prata. Após o fim de seu treinamento, são enviados a um Distrito, ordem celestial ou aos comandos de algum general a quem devem obedecer até o Conselho decretar o contrário. Nem sempre precisam agir sozinhos em suas missões. É comum que grupos de dois a três Captare, raramente mais do que isso, sejam designados para servir em algum local ou a algum agente celestial.

O centro de treinamento no Monte Aramesh é comandado por anjos antigos e costuma ser a única referência aberta para os Captare caso tenham problemas e precisem apoio de seus pares. Ali eles se reúnem com antigos colegas para trocar informações ou pedirem orientação. Assuntos mais discretos podem ter a sorte de ser discutidos pelo Coniuratio, organização

secreta de poderes Captare que trabalham com espionagem e assassinato em círculos tão obscuros da Cidade de Prata que parece desconhecida até pelo Conselho. Os poucos que a conhecem dizem que essa é a verdade liderança da Casta.

Conceitos: Caçador de recompensas, assassino, espião, executor, vingador, guarda-costas.

Estereótipos

Corpore: plebeus alheios aos verdadeiros sacrifícios da batalha pelo Senhor. São

poucos com poder ou habilidade para prestarem algum serviço que não seja o de meras ovelhas.

Nimbus: Bons tempos em que a política era decidida na espada e não pelas línguas bifurcadas.

Proterore: Falta muito para conhecerem o que realmente significa lutar pelo senhor. Pobres crianças que ainda brincam com espadas de madeira.

Recípere: Não se vende a honra nem ao menos a fé exercida durante um combate. Um mal necessário nos dias de hoje.

Corpore

Servir ao senhor é ser humildade e conhecer o papel na grande obra que é a Criação."

Um visitante desatento da Cidade de Prata pode imaginar que existe apenas um tipo de anjo e o nome dado a essa categoria seria Corpore. É um erro muito comum, pois os anjos dessa casta são mais da metade da população dos celestiais. Essa quantidade está relacionada com o modo rápido com o que os seguidores de Demiurgo se espalharam pela Terra. Os Corpore são os anjos mais aptos a abrirem portais para a Terra e outros mundos, além de se movimentarem com maestria em qualquer lugar.

Essa não é uma casta de guerreiros. Ainda que haja aqueles amantes das armas e do combate, a maior parte dos Corpore são apenas cidadãos comuns dos Céus, almas que querem seu descanso, participando dos planos de Demiurgo como os peões humildes que mantêm o funcionamento básico de Sua cidade. Os mais ativos são os sábios, conselheiros, políticos e, principalmente, magos.

A magia é uma das habilidades mais comuns na Casta Corpore, o que, aliado à sua mobilidade, lhes confere um poder excepcional frente às outras castas e sempre os manteve em uma posição de política disputada apenas pelos Nimbus. A maior parte dos grandes magos da Cidade de Prata é ou foi Corpore.

Esses anjos acreditam ser o corpo de Deus. Em sua filosofia, os Captare são a mão esquerda, os Protetore a direita, os Recípere o coração, os Nimbus os pensamentos. São eles, os Corpore quem unem todos esses pedaços desconcertados, agindo como o olho que encontra amigos e inimigos, os braços que alcançam e levam as mãos aos locais corretos. Se os Nimbus precisam levar a palavra a algum lugar, cabe ao Corpore ser a boca que transmitirá a mensagem. Quando os Recípere precisam de energia ou se livrar de suas obras mal feitas, de novo aparecerem esses anjos para tratarem do assunto.



Um Corpore não é necessariamente humilde. É certo que eles se orgulham dos trabalhos simples que podem fazer e não aceitarão ofensas quanto a sua posição. Os mais orgulhosos entre eles lutam para ascender na cadeia social até mostrarem às outras castas a quem deve realmente pertencer o poder da Cidade de Prata.

Alcunha: Peões

Aparência: Dentre todos os anjos, são os Corpore que mantêm a aparência mais semelhante à dos humanos. Não são idênticos aos homens, com diferenças básicas como olhos iluminados, cabelos sempre esvoaçantes ou até mesmo tons de pele metálicos. Ainda sim, são eles que procuram se aproximar dos humanos, verificando seus costumes e procurando entender suas fragilidades e qualidades. Ao fazê-lo, misturam-se e tornam-se semelhantes até mesmo no modo de vestir que muitas vezes levam para a Cidade de Prata.

A grande quantidade de Corpore na Cidade de Prata permite encontrar tipos inusitados com frequência. Eles emulam diversas culturas de tempos variados da Terra, ditando modas que mudam de vila para vila dos Distritos. Há desde locais em que almas modernas andam vestidas como nas festas mais badaladas da Terra quanto centros de discussão de filosofia em que togas são a regra.

Os Corpore são os anjos que mais visitam a Terra para atender qualquer tipo de oração dos mortais. São eles que povoam as cidades humanas para observarem os acontecimentos e trabalharem para que nada do que ocorra possa fazer com que o giro da Roda dos Mundos prejudique a Cidade de Prata. São eles que vigiam, pro-

curando por demônios e arkanitas para indicar às outras Castas quando e onde a caçada deve começar.

Criação de Personagem: A grande variedade dos Corpore dificulta ditar regras gerais para sua criação, porém, existem alguns traços bastante conhecidos entre os membros mais ativos da casta. Os mais famosos destacam-se pelos Atributos e Habilidades mentais, acumulando sabedoria e treinando em perícias muitas vezes esquecidas pelas outras castas. Os Corpore procuram o conhecimento ativamente. É comum uma especialização em uma habilidade mental que seja como um hobby ao qual o anjo deve se destacar para ganhar renome entre seus pares. Assim mesmo que um Corpore seja um guerreiro de capa e espada, ele ainda se dedicará a pelo menos uma atividade erudita ou mística como música, ocultismo ou astrologia.

Atributos Favorecidos: Destreza ou Raciocínio

Poderes Favorecidos: Ocultamento, *Passagem*, Robustez

Fraqueza: A sintonia dos Corpore com a Roda dos Mundos é um de seus maiores poderes, todavia os afeta tão contundentemente que leva muitos dos mais afoitos à destruição. Devido ao contato com as energias astrais, sempre que deve rolar dados para ganhar alguma perturbação, degeneração física ou espiritual, tem um redutor de -2.

Organização: Os Corpore, sendo tão numerosos, organizam-se como a real população da Cidade de Prata. Dentro das vilas, dividem-se em paróquias de 101 anjos lideradas por um Pater. Cada 101 Pater submetem-se a um Bispae que, em grupos

de onze, vivem sob as ordens de um Magistrati. A escolha de cada um desses líderes é realizada por votação de seus submetidos a cada vinte e cinco anos durante o ritual denominado Fogo Papal.

Os cargos dos Corpore são utilizados por cada indivíduo de acordo com sua linha de pensamento. Existem Pater que se julgam apenas representantes de sua paróquia, raramente fazendo mais do que falar em nome de seus pares em reuniões nos Distritos. Em contraponto, existem Corpore que lidam com seus subordinados como verdadeiros ditadores ou representantes diretos do Conselho.

Conceitos: Estudioso, astrólogo, peregrino, mago, vigia de portais

Estereótipos

Captare: Pobres tolos com sua visão e missão limitadas à violência. Nunca apreciarão o que é a verdadeira Criação.

Nimbus: Afaste-me desses políticos vis. Pouco mais são do que criaturas destinadas a queda com seus jogos inclementes e cobertos de soberba.

Protetore: Há de se reconhecer seu empenho em proteger toda a Criação, mas é difícil entender se eles conseguem perceber a magnitude do que foi construído.

Recípere: E há preço no que Demiurgo criou? Há preço em servi-lo? Há apenas a graça e a benção.

Nimbus

“A Criação do Senhor não pode ser reduzida a essa balbúrdia! Deixe-me explicar como conduzi-la.”

A maior força política da Cidade de Prata está centrada, ironicamente, na casta com o menor número de anjos. Conhecidos como Nimbus, esse grupo é formado pelos mais hábeis oradores e jogadores entre os filhos de Demiurgo. As almas que os formam são selecionadas a partir de mortais que aprenderam a pensar em manobras políticas e sociais sempre com mais de um passo a frente.

Os Nimbus nasceram para competir entre si e com as outras castas. Constituem cerca de 5% da força total dos anjos, o que não os impede de estarem em as principais lideranças. No Conselho, ocupam sempre de três a quatro cadeiras, deixando-as apenas quando sucumbem politicamente.

Eles sabem que nasceram para governar. Consideram a si mesmos os escolhidos, criados para levarem a Cidade de Prata à vitória. Isso está descrito em seus poderes e até

mesmo em suas fraquezas. O Nimbus deve reger a orquestra, dominar os movimentos do jogo. Para isso, eles contam com uma

variedade de poderes especiais ligados a dominação da mente de outros seres, algo que usam principalmente nos mortais.

Os Nimbus que descem a Terra pretendem mais do que nunca guiar o rebanho. Se os

Capture tendem a ignorar os humanos e os Corpore observá-los, os Nimbus querem interagir com os mortais apenas para dominá-los. Essas criaturas lábeis mal sabem para onde caminham ou o risco que podem impor à Criação. O mero pensamento de que um deles possa mudar a história ou perverter a Roda dos Mundos irrita os Nimbus. Como a posição da Terra permite que os humanos causem esses distúrbios, esses anjos pretendem educar essas pobres



criaturas quanto à sua verdadeira posição: meros suprimientos de almas.

Obviamente, nem todo Nimbus precisa ser frio e calculista. Há aqueles devotos que pretendem tratar o rebanho com cuidado, caminhando entre os humanos e mostrando compaixão para com essas criaturas falhas cujo futuro é apenas ascender aos Céus ou ser jogada na perversão da Roda dos Mundos.

A competição com os Corpore levou os Nimbus a se adaptarem. Hoje em dia, eles são a segunda casta com maior poder mágico da Cidade de Prata em uma competição par a par com aqueles a quem gostam de chamar de Plebe. É dito que os Nimbus não passaram os Corpore em poder mágico apenas por falta de números ou porque todas as castas conspiraram para que a força desses jogadores não aumente ainda mais.

Existe um jogo entre esses anjos. O Xadrez Celestial é armado com peças que nada mais são do que outros anjos, demônios e humanos. O tabuleiro é o universo onde os Nimbus jogam e se divertem desafiando companheiros e inimigos em batalhas sociais que muitas vezes se tornam violentas para suas peças. Os pobres derrotados acabam banidos ou Caem, precisando viver nas sombras até terem condições de se reerguerem.

Alcunha: Jogadores

Aparência: Poucos Nimbus possuem qualquer indício de humildade em sua aparência. Eles pretendem sempre deixar o poder transparecer. Suas vestimentas são as mais caras e bem trabalhadas, lembrando a dos principais políticos ou homens de negócio. Políticos hábeis, sabem muito da

importância de mudar de opinião e estarem atentos a acompanhar as vicissitudes do tempo para não se tornarem relíquias. Assim, procuram sempre saber dos trajes adequados para vestirem antes de qualquer apresentação, entrando em sintonia para que as negociações saiam como esperado.

Todo Nimbus pode ser facilmente reconhecido pela auréola que cobre suas cabeças. Ele costuma ser formada apenas por um halo dourado, mas existem variações bastante peculiares como coroas de louros, tiaras ou relâmpagos. Tudo depende bastante da personalidade do Nimbus, tanto que alguns conseguem usar suas auréolas para expressar sentimentos ou fingilos. Existe sempre a opção de se esconder o halo para evitar mostrar a identidade, mas os Nimbus, em sua arrogância, raramente o fazem. Um rei não esconde sua coroa.

Criação de Personagem: Nascidos para comandar, os Nimbus tendem sempre a privilegiar os Atributos Sociais ou de poder. O primeiro foco é quase sempre nos Atributos e Habilidades Sociais, porém esses anjos não são apenas políticos ou jogadores. Muitos deles são magos habilitados que privilegiam as características mentais.

Atributos Favorecidos: Presença ou Manipulação

Poderes Favorecidos: Auspício, *Dominação*, Majestade

Fraqueza: A criação dos Nimbus impõe um complexo de messias nesses anjos. Essa fraqueza é um dos grandes motivos de a casta dos Jogadores ainda não terem assumido o comando da Cidade de Prata. Sempre que perder um teste disputado

baseado em um atributo de poder (Inteligência, Força ou Presença), o anjo se descontrola recebendo uma penalidade de -2 dados em qualquer ação naquela cena.

Organização: A organização dos Nimbus é um conceito delicado baseado em idade e nos pontos acumulados no Xadrez Celestial. No início todo o poder era baseado na sucessão por idade, mas a frustração dos mais novos levou-os a se unirem com tanta perfeição que o jogo foi mudado.

A liderança é formada por 22 Nimbus. Costumavam ser 33, mas onze deles, enlouquecidos pelo poder, Caíram para continuarem com o Xadrez Celestial na Terra e no Inferno. Aqueles que sobraram estão entre os mais antigos da casta, com tantas vitórias no Xadrez Celestial que são considerados quase imbatíveis.

Conceitos: Líder religioso, político, conselheiro, mago

Estereótipos

Captare: É preciso uma espada. É preciso alguém para sujar as mãos. Mas sejamos sinceros, não é preciso que opinem sobre isso.

Corpore: Que seria da política sem a massa de manobra? Nosso belo povo, tão necessitado de um guia.

Proterore: A Criação do Senhor dos Exércitos é tão preciosa que cães de guardas especiais são necessários para manter longe a depredação.

Recípere: Ah, vamos direto aos negócios. Quanto?

PROTETORE

"A PROMESSA DA MINHA EXISTÊNCIA É PROTEGER. E DAÍ PARTILHO A MINHA BENÇÃO E MINHA ALEGRIA."

A vida de um anjo Protetore tem menos escolhas do que a de outros anjos. Todo filho de Demiurgo nasce com uma missão, mas ainda sim tem condições de definir suas especializações e afinidades. Os Protetore convivem com o sacrifício de já nascer com uma missão bastante específica em relação ao Universo.

Os Protetore nascem para servir e vigiar em situações consideradas importantes pela Cidade de Prata. São especializados em Coros ou Hierarquias, algo com o que já nascem e não tem direito de escolha. O Protetore já conhece sua missão tão logo abre os olhos, sentindo a necessidade de estar e fazer conforme foi planejado por Demiurgo e pelo Conselho.

Os nove coros são divididos em três Esferas. A primeira delas está encarregada de cuidar de eventos próximos ao trono de Demiurgo. Dentre esses os Serafins são os líderes, anjos milenares reunidos para liderarem a casta e guardarem o Trono. Os Querubins são vigias da juventude e dos sentimentos dos mortais que

crescem em poder até que, quando antigos, tornam-se representantes do Conselho para averiguar os destinos e ligações entre os mortais. Por último, mas não menos importantes, estão os Tronos, aqueles em sintonia com o Universo criado por Demiurgo. São conhecidos por considerarem toda a obra como uma Sinfonia que devem vigiar. São aqueles que ouvem e

interpretam, passando a mensagem adiante para quem não consegue entender a criação divina.

A segunda Esfera é composta pelas Dominações, Potências e Virtudes e é conhecida por governar. Os primeiros são também chamados de Autoridades, guerreiros e juizes encarregados de tomar ações imediatas para a Cidade de Prata quando nada mais resolve. As Potências governam o mundo natural, conduzindo tanto as forças do meio ambiente quan-

to a distribuição de poder entre os mortais. As Virtudes regem o movimento dos astros e dos mundos, observando como cada corpo celeste ou cada plano está se ligando



na Roda dos Mundos. Seus conhecimentos os tornam os anjos mais próximos do que os mortais chamam de tecnologia.

A última esfera é a mais próxima dos mortais. O Coro dos Principados é aquele que governa as cidades. São os responsáveis por representar e reger a estrutura de poder da Cidade de Prata. Se não são o comando supremo atuam ao menos como conselheiros ou senescais nos centros urbanos humanos. Os Arcanjos são os guerreiros mais eficientes dos Protetore. Seu destino é simplesmente lutar e liderar. São eles que inspiram os exércitos da Cidade de Prata. Por fim, os Mensageiros ou muitas vezes chamados simplesmente de Anjos acompanham os homens.

Os Protetore amam ou odeiam seus Coros, mas, seja como for, seguem suas missões como obcecados. Faz parte de sua natureza representar aquele papel por mais que não se sintam à vontade. Dentro da Cidade de Prata, são a segunda Casta mais numerosa e com as funções mais diversas. A união imposta pelos Serafins, Dominações e Arcanjos os coloca em posição de vantagem em diversos trabalhos e votações, conseguindo muitas vezes superar o poder bruto dos Corpore ou as manipulações dos Nimbus.

As missões dos Protetore os leva a mais movimento dentro da Cidade de Prata e rumo à Terra. Apesar de executarem muitas obras em Paradísia, compreendem que sua missão está na batalha pela Roda dos Mundos na Terra e na fronteira com Paradísia. Raramente dão atenção aos outros planos, deixando que os Corpore e os Recípere viajem para esses locais.

Alcunha: Guardiões

Aparência: Os Proterore são quase um estereótipo ambulante, ao menos quando se trata dos mais novos, cujo livre arbítrio ainda está apagado demais pelo peso da missão de seu Coro. Suas formas demonstram a sintonia das almas com o que precisam proteger ou reger. Os Querubins parecem-se com crianças ou adolescentes com olhos flamejantes ou raios de luz deixando seus rostos imberbes. As Potências irradiam poder bruto, aproximando-se da selvageria dos animais ou à calma das plantas.

Criação de Personagem: Os Coros dos Protetore os colocam em posições muito diversas na criação de personagem, entretanto, há algo comum em todas as Esferas. Eles entrarão em combate direto com o inimigo cedo ou tarde. Dominações executam as leis em cidades infestadas por demônios e até os Principados cedo ou tarde lutam para evitar que forças dos mundos inferiores tomem sua cidade. Isso faz com que os atributos físicos sejam primários ou secundários.

Atributos Favorecidos: Vigor ou Raciocínio

Poderes Favorecidos: Potência, *Proteção*, Robustez

Fraqueza: Os Protetore são altamente dependentes de suas missões na Terra e em Paradísia, seus principais locais de atuação. Quando fora desses dois planos, ao contrário de outros anjos que precisam gastar apenas um ponto de Fé por dia para se manterem em atividade, os Guardiões necessitam gastar um número de pontos de Fé igual ao seu nível de Iluminação.

Organização: As Esferas dos Protetore fazem parecer que existe uma hierarquia

rígida e uma evolução entre esses grupos, no entanto, as posições de cada uma estão relacionadas mais com o local em que exercem suas funções. A primeira esfera atua principalmente em Paradísia, a segunda conectando a Cidade de Prata com a Terra e a última principalmente na Terra.

Cada Coro está sob as ordens de um Príncipe e seus generais. Esse Estado Maior define aonde serão designados os novos anjos e novas missões. Mesmo com a política e a ambição existindo na Casta, os Príncipes raramente dão ordens ou interferem nos Coros alheios. Preferem entrar em contato com os oficiais antes de se dirigirem aos anjos em posições inferiores.

Cada Proterore tem uma patente como Primus, Secundus, Tertius, Quartius, Quintus. A designação a seguir é Terrae ou Caelum, indicando se está lotado na Terra ou em Paradísia. Sempre que em disputa

com outro anjo de mesma patente, um anjo é considerado de patente inferior se não estiver em seu local de designação ou se a disputa estiver relacionada com a missão do Coro alheio.

Conceitos: Guarda-costas, guerreiro, governante, conselheiro

Estereótipos

Captare: Senhores, proteger não é o mesmo que matar ou caçar. Proteger é ser nobre e se sacrificar.

Corpore: O pobre rebanho que necessita de nossa observação para não cair diante dos lobos.

Nimbus: Seriam esses também os lobos ou a serpente em nosso paraíso?

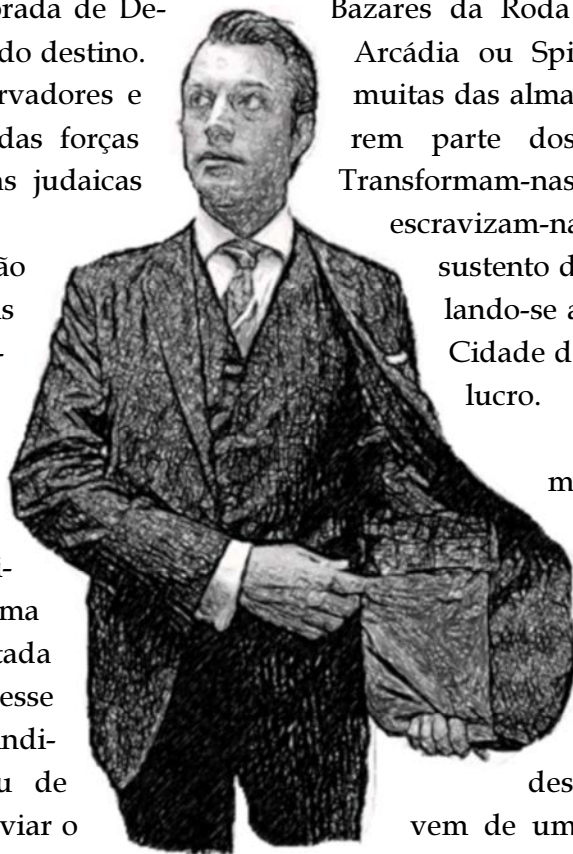
Recípere: Agradeço ao senhor por não ter me dado a tarefa ignóbil e patética de tentar, inutilmente, encontrar valor na criação.

Recípere

"Não. Sinto muito, mas não existe alma que não possa ser transformada ou resgatada. Há um modo para tudo. Bastam palavras ou o incentivo correto."

Todo o fluxo de almas da Terra para a Cidade de Prata precisa ser bem organizado. Basta que alguns poucos fatores saiam do controle para que o Céu deixe de ter novos guerreiros para manter sua hegemonia na Roda dos Mundos. A Casta dos Recípere é responsável por receber as almas que chegam à morada de Demiurgo e dar-lhes o devido destino. Esses anjos são os observadores e acionadores das bases das forças cristãs e até mesmo das judaicas em alguns casos.

Os Recípere são encarregados das mais diversas tarefas relacionadas com os espíritos. O primeiro passo de suas missões é limpar a alma das impurezas de sua vida na Terra, retirando as memórias de uma vida em pecado e afastada do Senhor. Terminado esse processo, contam com indicações do Conselho ou de alguns subornos para enviar o recém-chegado para o ritual que o transformará em um anjo.



Nem toda alma se tornará um anjo. Os Recípere lidam com os espíritos como transações financeiras, enviando alguns para reporem os números das Castas, entretanto, existem outras opções lucrativas. Esses anjos participam ativamente do Mercado de Almas, frequentando os principais Bazares da Roda dos Mundos seja em Arcádia ou Spiritum. Levam para lá muitas das almas impróprias para fazerem parte dos exércitos prateados. Transformam-nas em armas espirituais, escravizam-nas ou as colocam como sustento de objetos mágicos, anulando-se assim seu perigo para a Cidade de Prata e ainda obtendo lucro.

As ações dos Recípere muitas vezes deixam outros anjos ressentidos, afinal, todos eles foram um dia apenas almas. Essas criaturas amarguradas são ensinadas a esquecerem desses sentimentos, afinal vem de uma época em que eram inferiores e, assim, tratados como insumos para a construção de um bem maior.

Os Recípere são anjos de negócios. Eles trabalham com preços para tudo, desde favores, informações a almas. Não se abalam ao pensar nos espíritos mortais como objetos e nem com o fato de terem sido tratados assim quando estiveram naquele estado. Valorizam seu conhecimento e poder sobre as forças vitais e espirituais que controlam a ponto de alguns dos seus terem missões especiais junto à Dominações e Virtudes como polícia secreta da Cidade de Prata.

Alcunha: Mercadores

Aparência: Os Recípere possuem aparências que demonstram sua ligação com as forças espirituais e vitais. Seus olhares são intensos e penetrantes com brilhos muitas vezes multicoloridos. Há quase sempre uma aura leve que irradia as energias com que lidam é bastante comum que tenham cabelos de cores inusitadas ou simplesmente brancos por lidarem com forças do Caminho da Luz com tanta frequência ao trabalharem junto aos rituais para criar novos anjos.

As roupas dos Recípere são tão variadas como seus métodos de negociação. Assim como ocorre em outras castas, eles apreciam imitar as vestimentas dos mortais. Gostam de acessórios que os liguem a outras épocas como relógios de bolso, chapéus e bengalas, ainda que usem ternos modernos e de cortes finos.

Criação de Personagem: A criação de um Recípere sempre deve dar preferência para Atributos Mentais e Habilidades Sociais. É com essa mistura que eles aprendem tanto sobre a Roda dos Mundos e negociam tão bem no Mercado de Almas. Raramente são focados em Atributos Físicos, visto que, se

correm perigo, preferem contratar guardacostas a lidar eles mesmos com os problemas. Eles são magos, espíões e homens de negócios, não guerreiros.

Atributos Favorecidos: Manipulação ou Inteligência

Poderes: Auspício, Robustez, *Espírito*

Fraqueza: A proximidade excessiva com as energias espirituais afeta os Recípere profundamente, desde sua criação. Eles nascem com um desejo absurdo por pontos de Fé, de modo que se tornam desconcentrados e fracos quando sentem que suas energias estão se esvaindo. Sempre que estiver com menos de três pontos de Fé ou um quarto de seu máximo arredondado para cima (o que for maior), o anjo recebe um redutor de -2 dados nas ações baseadas em atributos físicos e sociais.

Organização: Os Recípere lidam com situações tão delicadas na Cidade de Prata que precisam de uma estrutura rígida de poder ainda mais fortemente estabelecida do que nas outras castas. Os anjos Inceptor são os aprendizes da casta. Eles recebem, catalogam e analisam as almas que lhes são entregues. Cumprem também o papel de ajudantes e representantes de Mercadores de postos mais altos. Os Tractori participam de funções maiores, já adentrando na política da Cidade de Prata para escolher para qual Casta as almas vão, onde levar as recusadas e ainda agir como mediadores e negociadores no Mercado de Almas.

Depois dos dois primeiros níveis, o Recípere torna-se um Interpreti e já passa a coordenar grupos de seis Tractori e dezto Inceptor, tomando as decisões finais em quaisquer disputas por almas, quando abrir negociações em novos mercados ou

até se reunir com comandantes de outras castas. Os Mercator ficarão encarregados de dez Interpreti. Suas funções são duas: reger e trabalhar no ritual de criação de novos anjos ou serem os gerentes de grandes casas de negociação no Mercado de Almas ou na Cidade de Prata. Os Decerne são os grandes líderes dos Recípere comandando quaisquer ações polêmicas ou que exijam maior grau de instrução como argumentos com a polícia secreta da Cidade de Prata.

Sobe-se na hierarquia Recípere adquirindo novas almas, contratos ou vencendo seus competidores. É uma disputa ingrata que leva esses anjos a pensar mais em termos de negociação do que de ami-

zade. A competição é intensa e famosa na Cidade de Prata.

Conceitos: comerciante de almas, criador de itens mágicos, mago

Estereótipos:

Captare: Critiquem o quanto quiserem, fregueses. Nossas armas mágicas estarão a venda quando precisarem.

Corpore: Operários. Melhor que ignorem como o mundo funciona e como eles sobrevivem a partir do meu trabalho.

Nimbus: Por que alguns confundem falar e debater com trabalhar?

Protetore: Se fossem tão bons em proteger, eu não precisaria ser tão bom em negociar.

CAPÍTULO TRÊS:

COROS

A Cidade de Prata é profundamente dividida. Os anjos assumem posições específicas em suas vidas desde a criação. Cada um existe em sua Casta, com uma missão. Cabe a eles, entretanto, decidirem outras partes de seu caminho em especializações denominadas Coros. Esses são grupos místicos que se desenvolvem para atender a necessidades da Cidade de Prata, do Conselho ou até mesmo aos desejos do próprio anjo.

A formação de um Coro ocorre sempre de maneira especial. O anjo transforma sua essência de irreversivelmente. As forças do celestial agora assumem uma nova sintonia com o Universo, um conceito importante na compreensão da Roda dos Mundos. Tudo isso tem suas vantagens e desvantagens. Primeiramente pode-se dizer que o anjo aprenderá com mais facilidade novos poderes, depois surge a tendência de que anjos do mesmo Coro trabalhem em conjunto. Em geral são aliados que formam grupos quase parecidos com as ordens celestiais. A mudança de sintonia mística tem seu preço, uma fraqueza específica que se soma a da casta original.

REGRAS

Um anjo pode criar um novo Coro por vontade própria desde que tenha Iluminação maior do que seis. A maioria escolhe não fazê-lo, mas aqueles que tomam a decisão pretendem se diferenciar de seus pares, adquirindo poderes mais específicos. O processo não tem regras. Costuma começar com treinamentos árduos em prol desse objetivo, sejam eles físicos como no

desenvolvimento de novos modos de lutar ou mágicos no uso de rituais. É bastante comum que tudo isso esteja envolvido com um novo poder que passará a ser muito mais facilmente aprendido pelo anjo, ou seja, em termos de jogo passará a ter um custo como de poder da Casta. Todo esse esforço tem um preço. Uma nova fraqueza é somada à já existente na essência do anjo. Os motivos para isso podem ser contaminações místicas ou obsessões desenvolvidas durante o processo de transformação para se gerar o Coro.

Outros anjos podem fazer parte dos Coros de sua Casta assim que assumem Iluminação 2. A partir desse nível, têm compreensão suficiente de suas essências para transformá-las. O processo ocorre sempre em um ritual de iniciação. Pode ser simples, complexo, burocrático ou violento, mas sempre existe um contato com outros anjos daquele Coro que compartilharão palavras, sangue ou gestos.

Muitos dos Coros são específicos de uma casta. Existem boatos de alguns pouquíssimos que podem ter acesso de qualquer tipo de anjo, porém o mais comum é que o celestial especialize-se nas missões já características de sua casta. Ele aprenderá com seus pares. A partir daí, fará o que quiser com os novos poderes se houver liberdade dentro do Coro ou se tornará parte integrante de uma irmandade bastante restrita.

ASPICIENTIS

Os Corpore são os anjos mais comuns da Cidade de Prata, tanto pelo fato de estarem em maior número em muitos

distritos quanto pelas ações de seu dia a dia. Poucos grupos dessa casta levantam tanta suspeita quanto os Aspicientis. Sua fama vem de tempos imemoriais, talvez de pouco depois da Segunda Rebelião com boatos de que já foram punidos e expulsos da morada de Demiurgo ou que são espões do Inferno.

Os Aspicientis são observadores. Eles nasceram para presenciar os principais momentos da humanidade e dos anjos, saltando na Roda dos Mundos para registrar os eventos e narrá-los perante o Conselho e as principais sociedades secretas da Cidade de Prata. Seus conhecimentos mágicos e habilidades para manipular o espaço e o tempo permitem que distorcem a realidade para ver mais do que qualquer olho é capaz de detectar.

A presença de anjos desse Coro raramente é notada. Eles passam despercebidos, surgindo sem que sejam requisitados ou sem anúncio. Se precisam se comunicar, fazem-no com parcimônia, quase nunca revelando quem os enviou ali. Suas ordens são um mistério.

Um anjo se torna um Aspicientis

quando escolhe trabalhar para o Conselho ou uma das sociedades secretas ou ordens de magia da Cidade de Prata. Nesse momento, um membro mais antigo do Coro beija os olhos do novato e sopra sobre ele a bênção divina, transmitindo-lhe o dever de observar e registrar. Cada anjo exerce sua função de acordo com as ordens de quem resolveu se submeter. Existem sempre boatos de que alguns grupos dentro do Coro trocam informações entre si e manipulam seus superiores sem que qualquer grupo perceba, mas nada ainda foi comprovado.

Casta Original: Corpore

Alcunha: Observadores

Aparência: Todo Aspicientis é sempre discreto, misturando-se ao ambiente. Os membros da casta não gostam de se destacar, pois sua função raramente é modificar a história ou qualquer fato. Eles precisam apenas registrar e entender.

Criação de Personagem: A preferência é para Atributos e Habilidades que permitam locomoção rápida e observação, portanto quase sempre a parte mental ou física é privilegiada.

Poderes Favorecidos: *Auspício*, *Passagem*,



Robustez, Ocultamento

Fraqueza: Os Aspicientis possuem uma necessidade exacerbada de se manterem ocultados. A obsessão é tamanha que afeta suas habilidades sociais. A regra da explosão do 10 não se aplica aos testes de Presença e Manipulação dos Potências e todo resultado 1 nos dados retira um dos sucessos nos testes.

Organização: Não há organização entre os Aspicientis. Os membros do Coro existem para seguir as hierarquias dos grupos a quem juraram servir. Comenta-se, no entanto, sobre um grupo secreto de Aspicientis que compartilha todas as observações. De algum modo, julga-se que eles podem estar ligados aos misteriosos Grigori.

CAÇADORES DE RECOMPENSAS

Os Captare não têm tempo para nomes belos e poéticos, para jogos políticos. O que eles pretendem é realizar missões, caçarem, protegerem ou simplesmente lutar como querem ou lhes é ordenado. Existem missões bastante variadas dentro da Casta, mas aqueles Captare que pretendem se manter independentes adentram o Coro dos Caçadores de Recompensa. Sem qualquer organização formal, esses anjos existem apenas para assumirem missões que

muitos não desejam ou que exijam ações que os políticos não querem que constem nos documentos oficiais.

O Coro trabalha continuamente fora da Cidade de Prata, atuando em Paradísia e nos confins do Universo. Dizem que aceitam ofertas de trabalho de qualquer criatura, desde que isso não desfavoreça os planos angelicais. Os Caçadores querem fama e fortuna, mas nunca ao preço de prejudicar os planos de Demiurgo. Por mais que os outros anjos os considerem desonrados, é bastante óbvia sua fidelidade ao Conselho e aos planos do

Senhor dos Exércitos.

Os serviços oferecidos pelos Caçadores podem ser apenas de captura ou destruição. O preço que cobram varia conforme o inimigo e a quantidade de informações prévias que têm disponíveis. Preferem prêmios como armas mágicas ou espíritos que possam trocar no Mercado de Almas para se armarem com itens cada vez mais poderosos.

Praticamente nenhum deles serve um mestre por muito tempo, afinal, escolhem o Coro para terem a liberdade de alcançar fama e fortuna. O Conselho reconhece a liberdade que os Caçadores de Recompensa precisam e permitem sua atividade, desde que os conflitos com outras



Castas ou organizações não sejam extrapolados ou, ao menos, muito evidentes.

Casta Original: Capture

Alcunha: Mercenários

Aparência: Cada Caçador de Recompensas tem sua própria marca. Ele se traja como bem entende e do modo que lhe agrada ou julga impressionar mais os clientes e as caças. Nenhum deles se importa em mudar a aparência para alcançar os objetivos, afinal, tudo faz parte do trabalho. Existem aqueles mais calmos que se vestem com mantos negros ou os mais ousados que se cobrem com ossos daqueles que mataram em serviço.

Criação de Personagem: Todo Caçador de Recompensas precisa dar atenção aos Atributos e Habilidades Físicos, afinal o combate costuma ser o principal meio de alcançarem seus objetivos. Existem algumas exceções, mas esses anjos estão envolvidos com trabalhos muito especializados como derrubar alpinistas sociais ou políticos que devem ser vencidos por humilhação pública e não pela espada.

Poderes: Auspícios, Caçada, Potência, *Ocultamento*

Fraqueza: Além da fraqueza dos Capture, os Caçadores sofrem de um estigma social que nunca lhes permite adquirir qualquer status político na Cidade de Prata. Tudo o que eles conseguem é fama por seus trabalhos e a liberdade de ganharem fortuna, mas sempre serão tidos como párias.

Organização: Os Caçadores de Recompensa não possuem organização. Existem apenas os grêmios, casas coordenadas e mantidas por anjos que recebem recursos de membros do Coro continuamente. Ali os Caçadores podem se reunir para trocarem informações e saberem de novos trabalhos. Os novos membros do Coro surgem quando um candidato procura um dos Mercenários e pede para ser treinado. Após acompanhar seu novo mestre, ele será iniciado assim que sujar sua arma de sangue e aceitar um novo serviço apenas para si.



INDOMÁVEIS

Os Nimbus parecem muitas vezes, aos olhos preconceituosos de outros anjos, como um grupo uniforme que consiste apenas de políticos corruptos sedentos por cada vez mais poder. Existe uma boa dose de verdade nisso, mas uma mentira básica. Os Nimbus não são um grupo nada uniforme. Existem diversas organizações e alguns Coros muito peculiares entre eles. Um deles é formado pelos Indomáveis, anjos que batalham para nunca caírem na rede de intriga da Cidade de Prata.

A política angelical é complexa e antiga e envolve planos sob planos de criaturas milenares que, em seu tédio, disputam por poder e posições que poderiam parecer desnecessários para seres quase onipotentes. Os Indomáveis compreendem

o tédio de alguns de seus superiores e a loucura por poder de outros e não pretendem estar sujeitos a isso. Seu objetivo é modificar essa estrutura. Eles analisam todos os jogos políticos cuidadosamente, entendendo quem cria as tramas mais delicadas para agirem com um único objetivo, dismantelar os pontos mais básicos desses planos.

O objetivo dos Indomáveis não é a liberdade da Cidade de Prata. Sua meta, como um Coro, é promover as mudanças e evitar que cada um dos membros aceitos de seu seletto grupo seja parte das redes de intrigas de outras Castas ou de anjos antigos que não mais merecem sua posição. Eles não são contra o Conselho, mas sim contra a manutenção de uma estrutura que deveria dar liberdade para novos e ambiciosos jogadores.

A vida dos membros do Coro é árdua, consistindo de muita observação e troca de informações para agir em segredo no combate aos planos de inimigos declarados dos Indomáveis. Existe uma agenda que os mantém unidos e os avisa quando estão sob os olhos dos anjos milenares que querem retirar do poder. Quando isso acontece, é hora de se fingirem de anjos normais para não desagradar ninguém. O Coro é, assim, quase um segredo público. Sabe-se de sua existência, mas quase ninguém se declara como tal.

Casta Original: Nimbus

Alcunha: Rebeldes

Aparência: Os Indomáveis se misturam ao ambiente em que estão sempre que pretendem apenas se passar como um mero observador. Quando não estão sob olhar direto dos inimigos, preferem se mostrar

como jogadores impetuosos que não se dobram facilmente. Seus penteados, roupas e modos são uma declaração de independência sem cair na rebeldia simplória e suja de outros anjos como os Protetores Querubim.

Criação de Personagem: Os Indomáveis valorizam os Atributos e Habilidades Sociais, mas existem três Atributos que mais lhe chamam a atenção: Perseverança, Raciocínio e Autocontrole. Esses anjos são recrutados principalmente por se sobressaírem nessas características.

Poderes: Dominação, Auspício, Majestade, *Pertinácia*

Fraqueza: Além da fraqueza dos Nimbus, os Indomáveis sofrem outro mal, a dificuldade de lidarem com ordens. Sempre que recebe uma ordem direta, o Nimbus deve testar Perseverança + Autocontrole para não se manifestar naturalmente contra ou apontar críticas diretas e ofensivas. Esse teste não pode receber bônus por nenhum tipo de poder.

Organização: Os Indomáveis não são um grande segredo da Cidade de Prata, mas preferem nunca se identificar como tais para evitar maiores perseguições políticas. Comunicam-se por sinais codificados e maneiras de se cumprimentarem que permitem que se reconheçam. Sua rede de comando é composta por um organizador, uma espécie de líder responsável apenas por manter contato com os anjos de uma célula ou grupo de atividade. É somente esse quem faz contato com uma segunda célula. Assim os membros do Coro se conhecem pouco e uma célula dismantelada raramente compromete muitas outras.

Não existem líderes dentro dos Indomáveis, como fica um pouco claro pela sua incapacidade de se coordenarem por comandos de líderes. O que eles fazem é apenas discutir informações e trocarem opiniões, resolvendo em votação quais os próximos passos.

POTÊNCIA

A Cidade de Prata tem anjos com as mais variadas funções. Cada um deles é criado com um desígnio que conduzirá suas ações por toda eternidade. Poucas dessas missões, no entanto, envolvem diretamente a natureza. Apenas um grupo está encarregado de observar e vigiar os eventos do mundo selvagem, aquele temido e depredado pelos humanos na Terra e quase sempre dominado pelas divindades pagãs em Parádiseia. Os Protetores Potências ou Potestades são aqueles que vivem próximos às florestas e animais, valorizando-se como nenhum outro anjo o faz.

O pensamento primordial da Cidade de Prata é o de que Demiurgo criou outros seres vivos meramente para o proveito dos anjos. Animais e plantas nada mais são do que a prova de que os filhos do Senhor são tão superiores que toda a Criação e um

conjunto de ecossistemas foram feitos meramente para eles. Os Protetores Potência são as poucas exceções dessa visão. Eles compreendem a natureza como parte essencial da existência, a primeira ligação com a Roda dos Mundos e aquela responsável por absorver boa parte das energias dos giros de corrupção. Segundo a maioria deles, não fosse pelo mundo selvagem, a deterioração seria ainda mais rápida.

Os Potestades vivem conforme a regra de proteger a natureza. São os anjos mais prováveis de se afastarem das cidades infestadas de humanos e desbravarem territórios. São quase sempre eles que protegem comunidades indígenas convertidas que ainda sofrem ataques espirituais de seus antigos deuses. Cabe a essas criaturas lutarem para acabar com as forças pagãs que se escondem nas profundezas das florestas.

O comportamento desse Coro dos Protetores muitas vezes parece ser o da mais pura solidão, no entanto, como quase todo filho de Demiurgo, eles também anseiam pelo contato com seus pares, o que os faz criar círculos de anjos guardiões da natureza ou ainda seguirem para as cidades onde encontrarão outros celestiais.

Casta Original: Protetores

Alcunha: Primitivos



Aparência: Os Potências são anjos tocados pela natureza. Há aqueles com orelhas pontudas e peludas como felinos, olhos fendidos como serpentes ou com flores no lugar dos cabelos. Seus pares de asas são os mais variados dentre todos os celestiais não se limitando apenas a asas de pássaros, mas também com formas de borboletas, insetos ou teia.

A influência da natureza é sempre marcante, no entanto nunca domina a aparência do anjo. Ele continua sendo um filho de Demiurgo, criado à própria imagem do Senhor, o que o faz sempre humanóide.

Criação de Personagem: Ao alcançar o nível 2 de Iluminação, o Protetore Potência assume a essência do Coro. Os Potestades dão ênfase para os Atributos e Habilidades Físicos. A maioria não se importa com habilidades sociais, preferindo se impor por meios mais violentos.

Poderes: Potência, Proteção, Robustez, *Natureza*

Fraqueza: A força instintiva dos Potestades é tamanha que afeta suas habilidades de raciocínio lógico e sociais. É difícil para eles entender essas sutilezas. A regra da explosão do 10 não se aplica aos testes de Inteligência e Manipulação dos Potências e todo resultado 1 nos dados retira um dos sucessos nos testes.

Organização: Toda organização entre os Potência é simples. Tudo se baseia na força. Os problemas são discutidos e quaisquer impasses que persistam são resolvidos em combates diretos entre os opositores. É comum que se organizem em bandos liderados por um Alfa e com pelo menos um Beta como auxiliar e homem de confiança.

MYSTICUM

A missão dos Recípere é basicamente lidar com energias. Dentro da casta, existem vários Coros que pretendem utilizar as forças da Roda dos Mundos para fins como espionagem ou criação de itens mágicos. Os Mysticum, também conhecidos como os Recíperes Magos, são especializados não em usar as energias, mas manipulá-las para entender e aperfeiçoar todos os rituais e o uso das forças sobrenaturais da Cidade de Prata. Eles são os grandes estudiosos da Magia, procurando entender como a Roda dos Mundos é formada para retirar dela a maior quantidade de força possível sem afetar a Cidade de Prata.

Os Mysticum estão entre os Coros mais antigos e tradicionais dos Recípere. São pouco organizados em si mesmos, vi-



vendo para pesquisar ou servir o Conselho em pontos estratégicos do Universo. O mais comum é que adentrem ordens místicas da Terra para espionarem e aprendem mais sobre os rituais desenvolvidos pelos mortais.

A disputa do Coro com os Corpore é famosa na Cidade de Prata e a única motivação para haver uma maior união entre os Mysticum. É o que os faz montar bibliotecas gigantescas para colherem a maior quantidade de informações possíveis sobre magia e mostrarem aos plebeus a quem pertence a verdadeira arte da magia.

A Cidade de Prata enxerga os Mysticum com contextos variados. Alguns os contratam como conselheiros ou magos em suas cortes, prontos para serem guardiões capazes contra ataques místicos. Para muitos, eles são a figura do mago isolado que se perdeu nos estudos e faz apenas ensinar a um ou outro aluno por vez. De fato, os mais antigos da Casta assumem bastante essa última faceta.

Casta Original: Recípere

Alcunha: Estudiosos

Aparência: Os Mysticum apreciam muito a velha figura do mago de manto e barba. É claro que isso não é uma regra. Anjos mais novos apreciam misturar o clássico das histórias com o moderno. Nada como um terno fino e um cajado de madeira para

causar uma impressão moderna sem abandonar os antigos costumes.

Criação de Personagem: Os Mysticum são criados, sem dúvida, com Atributos e Habilidades Mentais em ênfase. Mesmo que algumas vezes assumam posições de negociação de almas ou energia como os outros Recípere, sua procura por conhecimento os atrai ainda mais.

Poderes: Auspício, Robustez, Espírito, *Energia*

Fraqueza: Todo Mysticum tem uma aura radiante gerada pela manipulação intensa de energias sobrenaturais. Essa fraqueza confere um dado a mais em qualquer teste que tente ler sua aura e reduz em dois dados quaisquer testes do anjo para esconder-se misticamente.

Organização: Os Mysticum não possuem organização bem estruturada. O que importa para eles é quem possui maior idade e poder mágico. Aqueles que se desenvolvem mais se destacam e têm maior poder para falar nas raras assembleias do Coro ou representá-los diante do Conselho. O mais normal é que sigam a estrutura dos Recípere ou de qualquer ordem mística a quem pertençam.

CAPÍTULO QUATRO:

PODERES

ABENÇÖAR

Os mortais falam em seus cultos e missas sobre as graças fornecidas por Demiurgo e seus anjos. Apesar de os bons motivos comentados pelos humanos raramente serem verdadeiros, os celestiais são sim capazes de abençoar seus seguidores para lhes dar a paz e força necessárias para cumprirem os mandamentos da Cidade de Prata.

1 - Aplacar a Dor

O anjo consegue retirar a dor do alvo, permitindo-o se recuperar para salvar-se ou ajudar aos outros. Esse poder não cura o dano causado, mas dá forças suficientes para a pessoa realizar feitos que não conseguiria devido a danos recebidos.

Custo: -.

Parada de dados: Presença + Medicina + Iluminação.

Ação: Instantânea.

Falha dramática: O anjo não consegue aplacar a dor do alvo e ainda a sente em si mesmo, recebendo um redutor de um dado na próxima ação.

Falha: O poder não surte efeito.

Êxito: O anjo consegue retirar quaisquer redutores devido à dor ou ferimentos durante um número de turnos igual ao dobro do número de sucessos.

2 - Fortalecer a Alma

O espírito dos seguidores de Demiurgo é tocado por esse poder para mantê-los mais resistentes às tentações do mundo.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Manipulação + Empatia.

Ação: Instantânea.

Falha dramática: O anjo desestabiliza a própria vontade, perdendo um ponto de Força de Vontade.

Falha: O poder não surte efeito.

Êxito: O anjo concede ao alvo um dado extra em quaisquer testes de Perseverança ou Autocontrole durante uma cena. Aqueles afetados por esse poder podem recuperar a Força de Vontade por concretizarem ações relacionadas com sua Virtude uma vez extra por capítulo (sessão de jogo) desde que naquela mesma cena de duração do poder.

3 - Purificar o Corpo

O anjo consegue remover males que abatem o corpo dos mortais e até mesmo de outras criaturas místicas. Qualquer doença comum e que não envolva estados avançados como enfermidades em estado terminal, incuráveis (como AIDS) ou causadas por magia podem ser purificadas. Venenos também podem ser expurgados do corpo das pessoas.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Medicina.

Ação: Prolongada.

Falha dramática: O anjo desestabiliza o próprio corpo, perdendo um ponto de Vitalidade.

Falha: O poder não surte efeito.

Êxito: O anjo atinge o número de sucessos necessários para curar a enfermidade, eliminando-a do corpo da vítima. Um sucesso é necessário para curar um simples resfriado, três para uma gripe ou leve intoxicação alimentar, cinco para doenças debilitantes que reduzam algum atributo do al-

vo em até dois dados, sete para enfermidades que reduzam atributos em três dados ou causem perda diária de pontos de Vitalidade ou Força de Vontade, dez para cânceres avançados, mas não em estado terminal.

4 - Curar

A benção da cura é uma das mais alardeadas pelos líderes religiosos. Em geral, não passam de falsa propaganda, falsidades que se aproveitam da fé dos mortais e do efeito placebo. Os anjos não se importam com nada disso e, para ajudar a corroborar o teatro, frequentemente usam seus poderes para salvar pessoas feridas que sejam essenciais para sua causa.

Custo: um ponto de Fé por ponto de Vitalidade curado.

Parada de dados: Manipulação + Medicina.

Ação: Prolongada.

Falha dramática: O anjo desestabiliza o próprio corpo, perdendo um ponto de Vitalidade.

Falha: O poder não surte efeito.

Êxito: O anjo pode gastar um ponto de Fé por sucesso obtido. Cada ponto gasto permitirá curar um nível de Vitalidade perdido por danos letais. Danos agravados exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade além da energia da Fé. O anjo precisa tocar o alvo para usar o poder e se manter concentrado durante todo o processo. Qualquer falha ou afastamento cancela o poder.

5 - Fortalecer o Corpo

Histórias de grandes feitos em momentos de desespero são comuns em qualquer cultura. Os anjos pretendem garantir que os seguidores de sua religião compartilhem desse mito ao abençoar os mortais e



outros seguidores em momentos chaves para realizarem ações impressionantes.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Manipulação + Medicina.

Ação: Instantânea.

Falha dramática: O anjo desestabiliza o próprio corpo, perdendo um ponto de Vitalidade.

Falha: O poder não surte efeito.

Êxito: O alvo recebe o bônus de um dado por sucesso do anjo nos testes de Força ou Vigor durante uma cena. Ninguém pode ser alvo dessa benção mais de uma vez por dia.

AGILIDADE

Anjos são criaturas rápidas e podem ter uma graça nos movimentos e no deslocamento que impressiona os mortais.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

Uma vez ativada, Agilidade é somada a todos os testes envolvendo o atributo Destreza por uma cena, o que inclui o deslocamento e a iniciativa do personagem. Esse poder não pode ser ativado mais de uma vez para se obter múltiplos bônus.

ASAS

A crença popular dita que todo anjo tem belas asas brancas, entretanto, apenas parte dos moradores da Cidade de Prata desenvolve o poder de criar asas para voar livremente pelos Céus ou pela Terra. É graças a Asas que os servos de Demiurgo

conseguem criar estruturas que misturam a força mística e material que os cria para alçarem voo nos mais variados planos.

1 - Asas Paradisianas

O anjo cria um par de asas em suas costas. Elas tendem a ser apenas de penas alvas com um leve brilho, mas é possível haver estruturas mais espalhafatosas e coloridas.

Custo: -.

Parada de dados: -.

Ação: -.

Esse poder tem um funcionamento diferente dos demais, já que as asas do anjo passam a existir permanentemente, apenas desaparecendo quando ele assume sua forma humana. Como qualquer parte do corpo, esses membros estão sujeitos a dano que serão retirados da Vitalidade do celestial. Mais do que quatro pontos de dano causados diretamente nas asas, as inutilizam até que haja uma cura especial sobre elas (os pontos curados não regeneram o restante do corpo, apenas essa parte específica). O anjo não consegue usar as asas eficientemente caso esteja muito ferido. Caso esteja com apenas três pontos de Vitalidade, precisa gastar um ponto de Força de Vontade para alçar voo. Menos pontos de Vitalidade exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade por turno voando.

O anjo precisa testar Força + Esportes para voar e resistir ao vento ou tentar carregar pessoas. Testes como Destreza + Esportes ou Raciocínio + Esportes podem ser necessários em perseguições ou voos em locais estreitos ou perigosos. O Deslocamento do anjo enquanto voa é Força + Destreza + Asas + Iluminação + 12.

Esse nível do poder permite que o anjo utilize suas asas para voar apenas em Paradísia. Qualquer tentativa de utilizá-las na Terra exige o gasto de um ponto de Fé por turno de voo. É impossível usá-las em outros planos.

2 – Asas Terrenas

O anjo consegue agora utilizar seus poderes de voo na Terra sem requerer gasto extra de energia. Esse nível de poder é quase um requisito para aqueles que pretendem assumir postos que exigem maior movimento nas cidades humanas. Até mesmo ajuda a se movimentar, pois além de voar na Terra, o anjo passa a conseguir retrain suas asas mesmo sem assumir a forma humana.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

O anjo usa sua Fé para ativar as asas, podendo voar livremente na Terra ao sintonizar seu poder astral com essa nova posição na Roda dos Mundos. Além disso, pode gastar um ponto de Fé quando quiser para retrain seus membros alados podendo expô-los de novo sem custo quando quiser.

3 – Velocidade

Caçar inimigos ou fugir daqueles que não se pode vencer é uma constante na vida de quem enfrenta demônios milenares no dia a dia. Quanto mais fortes as asas batem, mais o anjo se aproxima de um desses objetivos, matar ou viver.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Vigor + Esportes.

Ação: Reflexiva.

O anjo consegue quadruplicar sua velocidade de voo por uma rodada por sucesso obtido no teste.

4 – Asas Universais

O trabalho dos anjos não ocorre apenas na Terra ou em Paradísia. Eles precisam ir mais adiante para explorar os mundos e conhecer os locais onde seus inimigos se escondem.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Vigor + Iluminação.

Ação: Reflexiva.

O anjo consegue ativar suas asas para voar em qualquer plano desde que gaste um ponto de Força de Vontade. Caso saia do plano, deve gastar novamente o ponto para voltar a se adaptar.

5 – Asas Resistentes

O anjo não precisa utilizar suas asas apenas para voar. Com o tempo, ele é capaz de desenvolvê-las a ponto de lhes transmitir parte de sua energia mística. Esse novo poder transforma os membros alados em verdadeiros estudos.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Vigor + Armamento + Iluminação.

Ação: Reflexiva.

Falha dramática: O anjo acredita que suas asas estão mais resistentes, mas na verdade acabou as inutilizando durante a cena.

Falha: O anjo percebe que não foi capaz de ativar o poder.

Êxito: O anjo torna as asas mais resistentes durante uma cena. Elas são capazes de resistir a dois pontos de dano por sucesso no teste. Esse poder só poderá ser utilizado novamente quando todo o bônus concedi-

do na primeira jogada for anulado por pontos de dano.

CAÇADA

Os Captare são a elite de batalha da Cidade de Prata, mas suas missões não estão nos campos de guerra. O objetivo dos Captare é caçar e eliminar os inimigos da Cidade de Prata um a um e, para isso, Demiurgo lhes concedeu os poderes perfeitos.

1 - Marca

Os Captare são especializados em procurar os inimigos. Muitas vezes precisam esperar o momento certo para capturá-los. Para isso, usam o poder da Marca, colocando sobre seus alvos a indicação de que sua morte está próxima.

Custo: -

Parada de dados: Manipulação + Empatia

Ação: Instantânea

O Captare coloca uma das marcas da Casta no alvo. Existe várias delas como a que reserva o alvo apenas para o Captare em questão, a marca da morte indicando que a vítima deve ser morta tão logo quanto possível. A marca é permanente até ser apagada por algum ritual que limpe a aura ou semelhante. Qualquer outro Captare com níveis em Caçada por enxergar uma marca sem teste algum.

Falha dramática: O anjo não consegue colocar a marca e o alvo fica imune a ser marcado novamente por um dia completo.

Falha: O alvo não é marcado.

Êxito: O alvo é marcado pelo Captare. A distância para a marca ser colocada é de dois metros por sucesso no teste. O anjo

recebe um bônus de dois dados em testes para rastrear o alvo que tenha marcado.

2 - Velocidade

Alcançar o alvo rapidamente é crucial nas caçadas dos Captare. Tempo e alcance podem ser a diferença entre o fracasso e o sucesso em uma missão. Utilizando Velocidade, o Captare reage rapidamente e percorre distâncias tão rapidamente que muitas vezes nem é notado.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -

Ação: Reflexiva

A Iniciativa do personagem é aumentada em 2 no turno em que o poder é ativado. Além disso, naquele turno, especificamente, a velocidade do anjo é multiplicada por três. Esse poder não pode ser ativado mais de uma vez por turno para se obter novamente seus benefícios.

3 - Identificar Fraqueza

Qualquer criatura tem uma fraqueza, seja ela a mais simples como os medos de uma pessoa ou as maldições de uma raça vampírica. Os Captares aprendem a reconhecer essas falhas para usarem a seu favor.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo

Ação: Instantânea

O anjo precisa analisar seu alvo para compreendê-lo e, para isso, deve enxergá-lo em sua forma verdadeira seja em um momento em que a presa não está oculta ou por poderes específicos que ultrapassem as barreiras de ocultação.

Falha dramática: O anjo aprende sobre uma fraqueza falsa do alvo.

Falha: Nada ocorre além do desperdício de um ponto de Fé.

Êxito: O anjo aprende sobre uma fraqueza por sucesso, começando pelas mais óbvias sobre se o alvo é mortal ou não, seguido de seu menor atributo, suas perturbações, fraquezas sobrenaturais comuns de seu tipo (como a luz solar para os vampiros) e fraquezas específicas de um clã ou Casta. Certas fraquezas especiais como o nome verdadeiro de um deus nunca podem ser aprendidas por esse poder, portanto o Narrador deve explicar para o jogador os limites do que pode ser consultado.

4 - Golpes Fatais

O trabalho de destruição dos Captare pode ser muito facilitado pela capacidade de se ferir efetivamente seres sobrenaturais sem a necessidade de carregar consigo armas mágicas. O Captare consegue imbuir todos os seus ataques com o poder da Fé, causando feridas terríveis nos inimigos.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

Qualquer ataque emitido pelo Captare durante a cena em que ativou o poder causará dano agravado. O poder funciona com os punhos, armas brancas ou arcos, mas não com armas modernas. A justiça divina ainda trabalha no velho estilo capa e espada.

5 - Golpe Final

A execução de um alvo não pode ser demorada. Todo o trabalho dos Captare deve ser feito com velocidade, sem gastar tempo com combates longos. Seu trei-

namento culmina com poderes como Golpe Final para, de uma vez só, executar a presa.

Custo: um ponto de Fé e 1 de Força de Vontade para cada 3 dados de bônus

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

O Captare imbuí toda sua força e energia divina em um único ataque. Durante um turno, seu golpe receberá um bônus de 3 dados por ponto de Fé e Força de Vontade gasto. Além dos ferimentos recebidos, a presa perde um ponto de Força de Vontade por cada ponto de dano.

ENERGIA

Nenhuma casta angelical sabe melhor como as energias que compõe o universo do que os Recípere. Seu dever em trabalhar com o ritual de criação dos anjos os permite experimentar com as diversas possibilidades de manipular as forças espirituais e materiais para gerar a vida.

1 - Perceber Energia

O anjo consegue enxergar o movimento das energias e como elas se acumulam. Tudo se torna claro, desde o quanto de força ainda resta em um corpo até o poder residente em uma estrutura em sintonia com a Cidade de Prata ou o Inferno.

Custo: nenhum ou um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação

Ação: Instantânea

O anjo consegue captar o fluxo de energia como a transferência entre diferentes pontos ou o nível de poder de um

santuário, nodo ou qualquer outro lugar místico. Ao utilizar sobre uma criatura, o anjo pode determinar quantos pontos de Vitalidade ou Força de Vontade ainda lhe restam. Caso se esforce mais ao gastar Força de Vontade, conseguirá determinar a quantidade máxima de pontos de Fé, Vitae ou de Magia o alvo possui.

2 - Reabastecer a Vontade

Os Recíperes são especialistas em lidar com energia místicas, inclusive de usá-las para repor as forças mentais.

Custo: um ponto de Fé por ponto de Força de Vontade

Parada de dados: Autocontrole + Empatia

Ação: Instantânea

O Recípere precisa estar a pelo menos dez metros do alvo para utilizar esse poder. Ele conseguirá transferir suas energias ou as do alvo, mudando os pontos de Fé para Força de Vontade. Esse poder só pode ser usado em uma pessoa uma vez a cada 24 horas. Ele precisa gastar de sua própria Fé para ativar o poder para depois poder escolher entre suas energias ou as do alvo.

Falha dramática: O anjo acaba perdendo os próprios pontos de Fé na razão de um para cada dado utilizado na parada.

Falha: Nada ocorre.

Êxito: O anjo consegue converter pontos de Fé na razão de um por ponto de Força de Vontade.

3 - Estagnar

O anjo consegue interromper o fluxo de energia em um local ou pessoa. Essa é uma das formas mais básicas que os Recíperes possuem para evitar que os inimigos usem seus poderes ou que as forças de locais místicos sejam sugadas.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Iluminação - Perseverança + Iluminação

(ou característica relacionada como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Instantânea

O anjo pode afetar qualquer alvo em seu campo de visão, estagnando sua conexão com as energias místicas do mundo, até mesmo aquelas que o sustentam. Anjos não podem usar seus pontos de Fé e nem os vampiros seus Pontos de Vitae. O alvo sente

nitidamente o efeito desse poder apesar de não saber de onde partiu o problema.

Falha dramática: O anjo sofre os efeitos, ficando impedido de gastar pontos de Fé ou recuperar Força de Vontade por um turno por ponto de Iluminação que possuir.

Falha: O alvo não sente que foi alvo do poder.

Êxito: O alvo fica impedido de gastar ou recuperar pontos de Fé e Força de Vontade por um turno por sucesso. Se o poder for usado em um local místico, o anjo pode



impedir o fluxo de energias naquele lugar por uma hora por sucesso menos o nível de poder do lugar.

4 - Desestabilizar o Corpo

Existe uma regra básica do Universo, a de que as energias tendem a se desestabilizar, aumentando a entropia. Os Recípere conhecem esse conceito e por isso aprendem rapidamente a afetar as energias que compõe a vida.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Medicina + Iluminação - Vigor + Iluminação (ou característica relacionada como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Instantânea

O anjo consegue afetar qualquer criatura em seu campo de visão, dispersando as energias místicas que a compõe. O efeito dura enquanto o anjo se concentrar no alvo.

Falha dramática: O anjo acaba dispersando suas próprias forças, recebendo um redutor de -2 dados nos testes dos atributos físicos e perdendo um ponto de Fé.

Falha: O alvo sente apenas um leve mal estar.

Êxito: O anjo impõe um redutor de um dado nos testes baseados em Atributos Físicos realizados pelo alvo para cada sucesso obtido. Cada ponto extra de Força de Vontade gasto ainda dispersará dois pontos das energias místicas do alvo como pontos de Fé dos anjos ou Pontos de Vitae dos vampiros.

5 - Ampliar

As forças místicas utilizadas pelas criaturas sobrenaturais são raras e con-

seguidas a duros custos. A capacidade de concentrá-las é um poder especial dos Recípere apreciado especialmente por seus aliados durante combates.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo

Ação: Instantânea

O anjo consegue aumentar o tempo de duração ou o efeito de qualquer poder que exija o dispêndio de energias místicas como pontos de Fé ou Pontos de Sangue dos vampiros. Ampliar deve ser utilizado no turno anterior ao do alvo.

Falha dramática: Ao tentar concentrar as energias místicas do mundo, o anjo acaba se prejudicando recebendo um ponto de dano letal por nível de Iluminação.

Falha: O anjo não consegue concentrar as energias místicas.

Êxito: Cada sucesso obtido pelo anjo se somará aos sucessos do alvo no teste para ativar o poder em questão.

ESPÍRITO

A tarefa principal dos Recípere é cuidar das almas. São eles quem trabalham diretamente com os espíritos recolhidos por quaisquer anjos e levados para a Cidade de Prata. Nenhum poder colabora tanto no dia a dia desses anjos quanto Espírito.

1 - Perceber as Almas

O anjo consegue perceber a presença de espíritos em qualquer lugar, estejam eles livres ou ainda presos à carne. Esse poder é especialmente útil para os

Recípere que sempre podem saber quando estão sozinhos ou acompanhados.

Custo: -.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Iluminação

Ação: Instantânea

O anjo é capaz de sentir quando qualquer alma está nas proximidades. O poder vale para espíritos ainda presos a corpos humanos, livres no mundo ou, ainda, aqueles na periferia entre Spiritum e o mundo material. Criaturas com poderes de ocultação permanecerão invisíveis caso o nível do poder utilizado seja maior do que o de Espírito do Recípere.



Falha dramática: O mundo espiritual se fecha para o anjo. Ele não poderá voltar a utilizar esse poder durante a cena.

Falha: O anjo não percebe nada.

Êxito: O anjo consegue perceber as almas e a localização delas em um raio de 10 metros por sucesso obtido no teste. Ele será capaz de enxergar os espíritos mesmo que estejam na região periférica de Spiritum. O efeito dura uma cena.

2 - Enfraquecer a Alma

Nem toda alma colabora prontamente com os Recípere. Em suas buscas astrais, é normal que encontrem espíritos rebeldes que não lhes deixarão executar seu trabalho. O modo mais fácil de lidar com essas criaturas é quebrar-lhes a vontade.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Iluminação - Perseverança + Iluminação (ou característica semelhante como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Instantânea

O anjo anula a força de vontade dos espíritos, atuando até mesmo contra aqueles que ainda estão aprisionados em corpos.

Falha dramática: O alvo fica imune aos poderes de Espírito do anjo por um dia completo.

Falha: O anjo percebe as más intenções contra ele, porém não sabe de onde veio o ataque.

Êxito: O anjo consegue retirar um ponto de Força de Vontade do alvo por sucesso obtido. Cada espírito só pode ser alvo desse poder uma vez por cena. Fantasmas e outras criaturas incorpóreas sofrem um revés

a mais: perdem um dado por sucesso do anjo para resistir a qualquer poder de Espírito.

3 - Capturar Espírito

Os Recípere precisam capturar as almas e transportá-las. Aqueles de nível mais baixo usam de recursos variados, mas os mais poderosos recorrem a esse poder especial. O anjo consegue paralisar um espírito e sugá-lo para dentro de si.

Custo: Um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Iluminação - Perseverança + Iluminação (ou característica semelhante como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Prolongada

Esse poder permite ao Recípere paralisar e concentrar a energia de uma alma, fundindo-a com seu ser. Esse poder não é o suficiente para separar um espírito da carne, no entanto, ainda funciona parcialmente em encarnados.

Falha dramática: As energias que o anjo tenta concentrar acabam o afetando. Ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade para manter sua essência unida. Caso não o faça, recebe um ponto de dano agravado.

Falha: Não ocorre nenhum efeito.

Êxito: O anjo consegue paralisar o espírito tão logo consiga um sucesso no teste. A cada jogada que acumula, começa a concentrar as energias da vítima e canalizá-las para dentro de si. Após acumular um número de sucessos igual à Força de Vontade do alvo, trará a alma para dentro de si, podendo mantê-la presa por um dia por nível de Iluminação. Enquanto não falhar no teste, o espírito desencarnado permane-

cerá paralisado. Caso utilize esse poder sobre uma alma encarnada, conseguirá apenas paralisar o alvo por uma rodada, podendo prolongar o uso do poder desde que continue se concentrando.

4 - Comandar

O anjo consegue controlar a mente de quaisquer espíritos. Se a vítima está desencarnada ou separada de um corpo por qualquer motivo, estará à completa mercê do celestial. Os fantasmas temem o uso desse poder, pois sabem que cedo ou tarde poderão se tornar escravos eternos de um anjo.

Custo: Um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Iluminação - Perseverança + Iluminação (ou característica semelhante como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Instantânea

O anjo consegue assumir o controle total de um espírito, tornando-o um fantoche que realizará toda e qualquer ação desejada pelo seu novo mestre.

Falha dramática: O espírito sente a tentativa de controle e estará imune a quaisquer poderes de Espírito durante vinte e quatro horas.

Falha: Não ocorre nenhum efeito.

Êxito: O anjo assume controle total do espírito por um turno por sucesso. A alma desencarnada tomará as ações ordenadas. Para cada nova ação, o anjo deve parar o que estiver fazendo e se concentrar para emitir a nova ordem como uma nova ação instantânea.

Esse poder tem um leve funcionamento sobre espíritos encarnados. O anjo não consegue assumir um controle total,

mas apenas afetar o espírito de modo a desconcentrá-lo. Cada sucesso conseguido no teste faz o alvo perder um dado nas próximas ações.

5 - Marcar o Espírito

Os Recípere são os anjos mais conhecidos no Mercado de Almas. Seu trabalho inclui comercializar e recuperar espíritos para levarem para a Cidade de Prata. Muitas vezes, tomam posse de algumas no processo. Nada mais fácil para executar todo esse trabalho com a marcação do espírito para que ninguém mais o toque ou o transforme.

Custo: Um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Iluminação - Perseverança + Iluminação (ou característica semelhante como Potência de Sangue dos vampiros) do alvo.

Ação: Prolongada

Falha dramática: O espírito sente a tentativa de controle e estará imune a quaisquer poderes de Espírito durante vinte e quatro horas.

Falha: Não ocorre nenhum efeito.

Êxito: É necessário alcançar um número de sucessos igual a três vezes a Humanidade (ou característica relativa) da alma para que esse poder tenha efeito a não ser que o alvo não resista, o que torna a dificuldade apenas igual ao nível de Humanidade. O espírito terá a marca do anjo, indicando que pertence a alguém e não deve ser tocado por nenhum outro Mercador de Almas, Anjo da Morte ou Demônio da Morte. Caso alguém tente desrespeitar isso, precisará testar Perseverança + Ocultismo para tomar qualquer ação contra a alma, desde que ela não tenha permanecido passiva e

inócua durante todo o tempo. Qualquer tentativa de se utilizar um ritual necromântico ou poder de Espírito sobre a alma marcada terá o nível de Iluminação do anjo somado nos testes de resistência. A alma receberá um redutor igual ao nível de Espírito para resistir a quaisquer poderes de dominação mental ou espiritual do anjo.

NATUREZA

Os anjos não valorizam o instinto. Para os celestiais, o que importa são os dons divinos e a Fé. A força primitiva da alma, a ligação com a natureza não parece relevante para a maior parte dos habitantes da Cidade de Prata, a não ser os Protetores Potência, um Coro dedicado a entender a natureza.

1 - Instinto

Os sentidos do anjo são ampliados quando se encontra em território selvagem. Ele aprende a ler sinais para perceber qualquer distúrbio.

Custo: -.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

O anjo pode somar seu nível de Instinto em testes de Percepção sempre que estiver em um ambiente natural como uma floresta ou bosque. Parques dentro de cidades também funcionam, mas com a soma máxima de quatro níveis.

2 - Fusão

O anjo consegue se fundir com as forças da natureza. Basta tocar o solo ou uma árvore para unir corpo e matéria em um só. Esse poder é especialmente utiliza-

do quando o celestial está em fuga ou precisa se ocultar de elementos nocivos.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Vigor + Trato com Animais ou Sobrevivência.

Ação: Instantânea.

O anjo funde seu corpo com o solo, plantas ou animais, desde que tenham massa e tamanho maiores do que o seu, portanto, é praticamente impossível que um celestial funda-se com um gato ou camundongo, mas compreensível que o faça com um búfalo. O efeito dura o tempo que o anjo quiser. Existem relatos de celestiais que passaram séculos descansando no solo ou em árvores. Caso o local de repouso seja destruído de alguma forma, o anjo recebe automaticamente sete pontos de dano agravado. Enquanto fundido, o celestial não conseguirá ver ou ouvir nada.

3 - Armas Naturais

O combate faz parte da vida dos anjos. Para as Potências, isso inclui lutar como as feras antigas que dominam as florestas. Nada melhor do que ter sempre uma arma pronta e em mãos.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva.

O anjo transforma seus membros de modo a possuir uma arma natural. O mais comum são garras, mas existem relatos de anjos que transformam seus dedos em estruturas rígidas parecidas com estacas ou que fazem espinhos brotar das mãos. Seja qual for a aparência, o efeito é a soma de um dado no dano e a capacidade de causar dano agravado.

4 - Transformação

Os anjos abominam a ideia de mudarem de forma para uma mais primitiva, o que acaba sendo mais um ponto em que os Protetores Potência quebram tabus. Cada um deles é capaz de se transformar em um tipo específico de animal conforme sua personalidade.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Instantânea.

A transformação demora um turno completo, durante o qual o anjo não poderá utilizar sua defesa. Caso sofra dano, precisa testar Vigor + Sobrevivência para continuar a mudança. Uma falha indica que precisará iniciá-la novamente. Cada anjo pode se transformar em um único animal escolhido ao se alcançar esse nível, mas ao custo de três pontos de experiência poderá assumir novas formas.

5 - Comunhão

O anjo funde sua consciência com a natureza em volta, tornando-se quase onisciente.

Custo: um ponto de Fé e um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Iluminação.

Ação: Instantânea.

Falha dramática: A consciência do anjo se perde na natureza, mantendo-o catatônico por um turno por nível de Iluminação.

Falha: O anjo não consegue comungar com a natureza.

Êxito: O anjo consegue ver, ouvir e cheirar tudo o que ocorre em um raio de vinte metros por nível de Natureza. O efeito dura um turno por sucesso. Durante todo o

tempo, o anjo não poderá tomar nenhuma ação brusca com seu corpo como atacar ou permanecer em combate usando sua Defesa. Graças a sua percepção, ele não será pego de surpresa em nenhum ataque, no entanto será impossível manter a comunhão se quiser se defender dos próximos golpes.

⊕ OCULTAMENTO ⊕

A humanidade está habituada a histórias de anjos e demônios. O conceito é um dos cerne de várias religiões que necessitam dessa batalha constante para arrebanhar os fiéis. Não é por isso, entretanto, que os anjos podem se dar ao luxo de aparecer frequentemente diante dos mortais. Essa ação destruiria os conceitos de fé e crença que são fundamentais para que os anjos continuem retirando as energias da Roda dos Mundos sem que os mortais deturpem ainda mais as passagens entre Paradísia e a Terra. A partir de experiência de tempos imemoriais, os anjos sabem que fazer os humanos crerem no que não enxergam mantém muito mais energia. Graças ao poder do Ocultamento, os celestiais conseguem circular livremente entre os mortais.

Ocultamento funciona na mente dos indivíduos. O anjo manipula as forças mentais dos outros para influenciar como o veem ou, ainda, como não o veem. Esse poder funciona automaticamente para se esconder de qualquer outro de nível menor e não funciona contra aqueles de nível maior, portanto, um Capture com Ocultamento 4 que pretende se esconder de um

Corpore com Auspício 5 falha automaticamente ao utilizar qualquer nível seja Inocência ou Invisível. Se o nível de ambos for igual, quem se oculta deve testar Inteligência + Dissimulação + Ocultamento contra Raciocínio + Investigação + Auspício (ou poder relacionado).

1 - Inocência

O anjo transmite uma aura de tranquilidade e inocência que impede que seja notado como uma ameaça imediata por seus inimigos ou por quem o procura.

Custo: -.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação

Ação: Instantânea

Falha dramática: O anjo chama atenção sobre si mesmo, perdendo um dado em todas as ações relacionadas com tentar se esconder ou evitar qualquer tipo de atenção sobre si.

Falha: O poder não funciona.

Êxito: A forma do anjo parece tranquila, uma simples ovelha a quem não é necessário prestar atenção. Cada sucesso causa o redutor de um na Iniciativa de um personagem que interage com o anjo na mesma cena.

2 - Invisível

A habilidade de passar despercebido é essencial para os celestiais, seja na caçada dos Capture ou nas andanças pelo mundo astral dos Corpore ou Recípere. Até mesmo os Nimbus aproveitam do poder de se tornarem invisíveis.

Custo: -.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação

Ação: Instantânea

Falha dramática: O anjo apenas acredita que está invisível.

Falha: O anjo não desaparece e sabe que ainda está visível.

Êxito: O anjo desaparece da visão das pessoas. Enquanto não tomar nenhuma ação brusca como atacar ou aumentar o deslocamento (o anjo ainda pode usar Asas Astrais em níveis menores do que seu Ocultamento), podendo caminhar para onde queira sem que qualquer um perceba onde está.

Êxito excepcional: O anjo consegue desaparecer na frente do olhar das pessoas, mesmo que estejam procurando ativamente por ele. São necessários mais do que cinco sucessos.

3 - Múltiplas Faces

Mudar a aparência pode ser a chave para muitos dos jogos de manipulação nos quais os anjos se envolvem. A partir do terceiro nível de Ocultamento, o celestial consegue se transformar, influenciando a mente de outros indivíduos para que o enxerguem de forma diferente.

Custo: -.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação + Ocultamento.

Ação: Instantânea

Falha dramática: O anjo apenas acredita que mudou de aparência, mas continua com o mesmo rosto.

Falha: O anjo sabe que não se modificou.

Êxito: O anjo muda sua aparência, podendo transformar seu rosto, roupas e cabelos. A altura e a aparência do peso podem se modificar em cerca de 20%. O anjo não consegue criar novas estruturas, como bra-

ços extras, apenas modifica aqueles que possui. O efeito dura uma cena inteira.

4 - Movimentos Súbitos

Ocultamento é a disciplina favorita dos assassinos. Ao alcançar esse nível, o anjo pode se movimentar subitamente e manter sua invisibilidade.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação + Ocultamento.

Ação: Instantânea

Falha dramática: O anjo apenas acredita que está invisível.

Falha: O anjo não desaparece e sabe que ainda está visível.

Êxito: O anjo desaparece da visão das pessoas por um turno por sucesso. Qualquer ação tomada que não envolva rituais mágicos acima do nível 4 não afetará sua habilidade de Ocultamento.

Êxito excepcional: O anjo consegue desaparecer na frente do olhar das pessoas, mesmo que estejam procurando ativamente por ele. São necessários mais do que cinco sucessos.

5 - Multidão

Agora os poderes do anjo não precisam ser usados apenas sobre si mesmo. O anjo consegue tornar outras pessoas invisíveis.

Custo: -.

Parada de dados: Manipulação + Dissimulação

Ação: Instantânea

Esse poder funciona exatamente como Invisível, mas o anjo consegue ocultar uma pessoa extra por nível de Ocultamento.

PASSAGEM

Passagem é o poder mais bem guardado dos Corpore. Por mais que tenham conhecimentos mágicos, não há nada que lhes deixe mais orgulhosos do que a habilidade de abrir portais entre os mundos, uma força natural que podem executar sem o auxílio de magia.

1 - Detecção de Passagens

O primeiro passo para um Corpore entender a Roda dos Mundos é perceber o fluxo de energia e as perturbações que podem abrir passagem para outros planos.

Custo: -

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole + Iluminação

Ação: Reflexiva

O anjo deve observar ativamente o fluxo de energia para entender onde pode encontrar portais ou brechas nas forças espirituais. Ele conseguirá detectar a origem e o destino dessas forças. O poder é válido até mesmo para situações como o uso de magias que transportam totalmente ou parcialmente alguma criatura para outros mundos espirituais como rituais de proteção que levam o corpo de magos para Spiritum ou o fato de fantasmas quebrarem a barreira entre mundos para usarem seus poderes entre os mortais.

Esse poder pode se tornar uma ação disputada caso o usuário dos portais esteja tentando usar seu poder de forma oculta.

Falha dramática: Os sentidos do anjo são tomados pelas energias da Roda dos Mundos, confundindo em qualquer teste de percepção. Ele perde dois dados em quais

um desses testes e ainda enxerga portais falsos ou sente a presença mística de seres atravessando

Falha: O anjo não consegue perceber nada anormal.

Êxito: O poder funciona tanto como pela sensação quanto pela visão em um raio de 10 metros por sucesso obtido. O anjo consegue entender de onde veem as energias e pode enxergar o local em que ocorreu a abertura da brecha na Roda dos Mundos.

Sucesso excepcional: Obtendo mais de cinco sucessos, o anjo percebe não apenas o plano de origem, mas a localização aproximada do local de partida dentro desse plano como, por exemplo, a cidade de Dite em um dos círculos infernais ao invés de entender que o portal apenas partia do Inferno para a Terra.

2 - Portas do Mundo Material

O anjo consegue abrir portais para se transportar da Cidade de Prata para a Terra e vice-versa. Ele precisa realizar um pequeno ritual para acumular as energias necessárias para transpor as barreiras da Roda dos Mundos.

Custo: um pontos de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Iluminação

Ação: Prolongada

O anjo precisa se concentrar enquanto ora e converge as energias para abrir a fenda entre os mundos. Ele precisa alcançar pelo menos dez sucessos devido às imposições ou demandas especiais para a Roda dos Mundos. Quanto mais as energias locais divergirem em sintonia com a Cidade de Prata, mais difícil pode se tor-

nar o teste, aumentando-se a dificuldade conforme decisão do Narrador.

Falha dramática: O ritual não funciona e o anjo encontra-se preso naquele plano por pelo menos um dia. A critério do Narrador, o ritual pode enviar o anjo para outro plano.

Falha: O portal não se abre e a energia gasta é perdida.

Êxito: O anjo consegue abrir o portal, transportando-se para uma posição aproximada em um raio de um quilômetro de onde deveria estar.

Sucesso Excepcional: Caso acumule sucessos a mais do que precisa, diminuirá a distância da localização que deseja em 10% por sucesso extra.

3 - Portas para Spiritum

Os Corpore raramente desejam participar apenas das batalhas ou jogos do plano material. Eles desejam viajar além para acompanhar os movimentos da Roda dos Mundos. A chave disso é alcançar Spiritum. A partir dali, podem se movimentar para bolsões usando outros de seus conhecimentos mágicos com facilidade.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Iluminação

Ação: Prolongada

O anjo consegue romper a barreira entre Paradisia e Spiritum ou entre a Terra e Spiritum. É preciso alcançar pelo menos 10 sucessos que levarão o anjo a qualquer local em Spiritum, seja na região periespiritual que cerca os planos ou os pontos mais profundos, nas bordas da realidade. Esse poder não permite que ele acesse os bolsões diretamente. As variações ocorrem

como no nível anterior com forças locais auxiliando ou atrapalhando a travessia.

Falha dramática: O ritual não funciona e o anjo encontra-se preso naquele plano por pelo menos um dia. A critério do Narrador, o ritual pode enviar o anjo para outro plano.

Falha: O portal não se abre e a energia gasta é perdida.

Êxito: O anjo consegue abrir o portal, transportando-se para uma posição aproximada em um raio de um quilômetro de onde deveria estar.

Sucesso Excepcional: Caso acumule sucessos a mais do que precisa, diminuirá a distância da localização que deseja em 10% por sucesso extra.

4 - Legião

Os Corpore sempre souberam que guardar o poder da Passagem apenas para si seria um problema. Precisavam compartilhar com as outras castas de algum modo. É por isso que ensinam aos seus como levar consigo companheiros para outros locais.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Iluminação

Ação: Prolongada

Esse poder funcionada como os anteriores, sendo um acessório para transportar até uma pessoa extra por cada dois sucessos extras ou um ponto de Fé extra gasto. O custo inicial é maior devido à preparação energética para romper a barreira para tantas pessoas.

5 - Adaptação Espiritual

As viagens dos Corpore os levam a locais inusitados e sabe-se muito bem que algumas partes de Spiritum ou de Paradísia estão sujeitas a forças espirituais extremas que rejeitam a presença de criaturas com outra sintonia. A partir desse poder, o anjo pode cancelar essa rejeição, simulando uma aura de proteção que o sintoniza com o plano.

Custo: um ponto de Fé

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Iluminação

Ação: Instantânea

O anjo precisa se concentrar tão logo alcance o plano para entender as energias locais e então criar sua sintonia. Desse modo, não será afetado por situações normais do lugar, como, por exemplo, calor ou frio extremos. Isso não lhe permite se proteger de situações mais agressivas ou danosas como por exemplo relâmpagos de tempestades espirituais ou cair em poços de lava. A critério do Narrador, locais mais agressivos à natureza angelical como o Inferno pode requer mais testes e gastos de mais pontos de Fé

Falha dramática: A sintonia do anjo não funciona e cria uma rejeição ainda maior por parte do plano causando o dobro dos efeitos que causariam normalmente.

Falha: O anjo não consegue se adaptar, gastando inutilmente a energia utilizada.

Êxito: O poder entra em funcionamento, garantindo energia suficiente para proteger o anjo contra as forças do plano por um dia inteiro.

Sucesso excepcional: O anjo consegue mais de cinco sucessos no teste o que lhe confere uma sintonia extra com o plano. Duran-

te vinte e quatro horas, ele receberá um bônus de +1 na Defesa contra as forças daquele plano.

PERTINÁCIA

Pertinácia é um poder peculiar que permite ao anjo aumentar a capacidade de absorver todos os problemas e mazelas que o mundo lhe joga. Ele prepara sua mente para suportar os danos sofridos pelas agressões psicológicas.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -

Ação: Reflexiva.

O poder Pertinácia, depois de acionado, dura por uma cena. Seu nível é somado ao Atributo Perseverança e quaisquer características ou testes modificados por ele, inclusive Força de Vontade. Os pontos extras de Força de Vontade adquiridos são sempre os primeiros a serem gastos durante aquela cena e desaparecem se não forem despendidos. Caso o anjo não esteja com a Força de Vontade completa, os extras devem apenas ser anotados como um bônus e não como a recuperação de pontos. Esse poder pode ser ativado apenas uma vez durante a cena, de modo que não se pode somar múltiplas vezes o bônus concedido.

PRÓTECÃO

Os Protetore são um dos grupos bélicos mais poderosos da Cidade de Prata. Cada um de seus Coros é especializado a lutar em um ambiente e por um motivo diferente. Suas habilidades agressivas são,

portanto, concentradas nos poderes que recebem para executar essa missão. Antes disso, precisam aprender a proteger seus pares, defender, para depois atacar. Proteção é um poder baseado nesse conceito.

1 – Sentir o Protegido

O anjo assume um contato com aqueles que pretende proteger. Seus amigos ou os mortais com quem troca pactos de Oração transmitem ao celestial quaisquer situações de perigo ou dano que esteja sofrendo.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -

Ação: Reflexiva

O anjo consegue sentir sempre que um de seus protegidos esteja em perigo. Qualquer situação de ameaça física ou agressão psicológica profunda alertará o Protetore. O poder estará ativo por uma semana para quaisquer mortais com quem o anjo tenha feito pactos de Oração. Caso não tenha um pacto com o protegido, o celestial deve gastar um ponto de Fé para permanecer ciente dos ocorridos durante vinte e quatro horas. A ligação é tão poderosa que atravessa até mesmo planos e confere um bônus de +2 dados em testes para encontrar a pessoa ameaçada.

2 – Escudo de Fé

Os Protetores sempre se abençoam durante as batalhas. Um dos motivos é para invocar a proteção divina.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Empatia

Ação: Instantânea

O anjo precisa tocar o alvo para invocar as forças divinas que irão protegê-lo.

Esse poder só pode ser usado uma vez por alvo até que tenha sido desativado. O anjo não pode usar Escudo de Fé sobre si mesmo.

Falha dramática: O anjo não consegue invocar as forças divinas, mas causa uma perturbação na Roda dos Mundos, atraindo energias indesejáveis para si mesmo. Ele perde dois pontos em sua Defesa no próximo turno.

Falha: O anjo simplesmente desperdiça suas energias.

Êxito: O anjo consegue abençoar o alvo adequadamente. O protegido receberá um ponto na Defesa por sucesso obtido. Esse resultado será utilizado no próximo ataque que o alvo receber naquele mesmo dia. Caso a aura do protegido seja observada, será possível notar uma coloração dourada a circundando como um escudo.

3 – Barreira

O anjo precisa proteger seus escolhidos de danos. A maneira mais rápida e eficiente de manter essas defesas durante um combate é o uso do poder Barreira. O celestial consegue criar uma barreira mágica brilhante que evitará qualquer espécie de dano.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Perseverança + Armamento + Iluminação

Ação: Instantânea

O anjo usa Barreira para ativar uma aura de proteção com um metro de largura por ponto de Iluminação. A parede tem a altura do celestial. Ela é criada a partir da palma da mão aberta do anjo que é o cerne da energia utilizada. O efeito dura apenas uma rodada, começando no momento em

que foi invocada e durando até a ação do último personagem naquela mesma rodada. Barreira protege contra um ponto de dano de qualquer espécie por sucesso obtido no teste. Uma vez que o dano recebido tenha passado essa quantidade, o restante afetará o alvo.

4 - Protetor Dedicado

As juras dos Proterore de evitarem que seus companheiros e compatriotas sejam feridos lhes dão poderes especiais que os tornam temíveis em combate. Um anjo sob o efeito de Protetor Dedicado parece imune a ataques.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Vigor + Empatia

Ação: Reflexiva

O anjo ativa esse poder somente quando seus companheiros ou protegidos estão sendo atacados. Esse poder só pode ser ativado uma vez durante um combate.

Falha dramática: O choque devido à visão de seus protegidos sendo atacados paralisa o anjo durante uma rodada. Tudo o que ele pode fazer é se defender.

Falha: O anjo apenas desperdiça suas energias.

Êxito: Uma vez ativado esse poder, o anjo recebe um bônus de +3 na Iniciativa. No primeiro ataque que recebe, pode ignorar um número de pontos de dano igual ao número de sucessos.

5 - Força de Protetor

Os Protetore são capazes de grandes feitos para cumprirem suas missões. Sempre que estiver diante da oportunidade de lutar para proteger uma pessoa ou local a quem dedica sua vida, ele pode acionar



poderes que lhe permitem superar suas capacidades.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: Vigor + Empatia

Ação: Instantânea

Caso esteja junto a seus companheiros de luta, pronto para proteger mortais com quem tem pactos de oração ou em necessidade de defender um local de acordo com a missão dada por seus superiores, o Protetore pode invocar Força de Protetor. O poder só pode ser invocado uma vez por cena.

Falha dramática: A invocação das energias falha, diminuindo os Atributos Físicos do anjo em um dado cada.

Falha: O anjo não consegue ativar o poder.

Êxito: O anjo consegue a habilidade de poder gastar um ponto de Fé para cada dado que queira aumentar em um Atributo Físico durante toda a cena.

POTÊNCIA

Os anjos possuem força naturalmente maior do que os mortais, mas isso não lhes basta nos duros combates do dia a dia.

Custo: um ponto de Fé

Parada de dados: -

Ação: Reflexiva.

Ao ativar Potência o anjo recebe um ponto extra nos testes relacionados com Força durante uma cena. Qualquer outra característica derivada de Força será afetada por esse poder como a velocidade. Potência só pode ser usada uma vez na cena, sendo impossível somar sucessivas ativações.

ROBUSTEZ

Os anjos são conhecidos por suportarem quantidades absurdas de dano antes de sucumbirem em combate. Celestiais mais velhos com altos níveis nesse poder são ditos muitas vezes como indestrutíveis.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -

Ação: Reflexiva

O anjo que ativa o poder de Robustez tem duas vantagens. A primeira é a capacidade de converter dano agravado que recebe em um ataque para dano letal na razão de um ponto por nível de Robustez. A segunda vantagem é o aumento dos pontos de Vitalidade. Ele recebe um ponto extra por nível desse poder. O efeito dura uma cena. Robustez só pode ser usada uma vez na cena, sendo impossível somar sucessivas ativações.

Uma vez finalizado o bônus em Vitalidade, quaisquer danos extras são convertidos nos danos já recebidos (dano letal se torna agravado, por exemplo) como descrito no livro de regras *Mundos das Trevas*.

SALVAGUARDA

Os anjos precisam se defender nos combates frequentes em que se envolvem. Demiurgo os abençoou com a capacidade de desenvolver poderes especiais para rejeitar os danos impostos por outras criaturas. A manifestação da defesa pode ser por auras de luz, armaduras translúcidas ou pele rígida.

Custo: um ponto de Fé.

Parada de dados: -.

Ação: Reflexiva

O anjo ativa seu poder de defesa garantindo um dado extra na Defesa por nível de Salvaguarda por uma cena. O po-

der é uma blindagem exatamente como uma armadura. Salvaguarda só pode ser usada uma vez na cena, sendo impossível somar sucessivas ativações.

CAPÍTULO CINCO:

MAGIA

A magia é um dos cernes do mundo de Trevas. É uma das razões de a Roda dos Mundos ser tão destrutiva. Cada vez que os habitantes de um mundo aprendem a usar as energias místicas para modificar a realidade, aumentam a velocidade de destruição do mundo anterior e iniciam a decadência em seu próprio.

Todo poder mágico existe com base em dois conceitos. Um é a imposição da força do pensamento sobre a realidade. A crença tem poder e sustenta as energias mágicas da Roda dos Mundos mais eficientemente do que outros poderes sobrenaturais. A partir da própria mente, um mago pode torcer a realidade a seu bel prazer. O segundo conceito é a sintonia. Não basta querer, é preciso saber como se sintonizar com a Roda dos Mundos, usando seu poder para criar as alterações desejadas. Essa sintonia pode vir de duas maneiras. A primeira é pela própria alma e corpo do indivíduo. Cada criatura no Universo está sintonizada automaticamente com o local de origem de sua alma. Os humanos estão mais do que nunca ligados a Terra, mesmo

que suas almas sejam levadas para Paradísia ou para o Inferno. Os arkanitas estão eternamente condenados a Arkanun e sua única salvação é tentarem viver eternamente, saltando entre os mundos decadentes. Além da sintonia pela posição de origem, o mago ainda se favorece pelo uso de fetiches, palavras e gestos específicos de cada ritual.

O processo da sintonia é fundamental para o aprendizado da magia e demonstra porque os anjos temem tanto a humanidade e os arkanitas. Qualquer tipo de criatura, com raras exceções, pode aprender a torcer a realidade, mas realizam esse processo com mais eficiência quando suas essências espirituais não estão sintonizadas ou programadas para mais nada, ao contrário do que acontece com anjos, demônios e outras criaturas de planos que não sejam os materiais mais próximos do cerne do giro da Roda dos Mundos. A posição atual é a da Terra, muito próxima a Arkanun, o que torna os habitantes desses mundos propensos a realizar feitos mágicos muito mais poderosos.



sos do que os de qualquer anjo. O potencial desses mortais é extremo e temido pelas demais criaturas do universo que agradecem por ver esses seres com vidas tão curtas e tão fáceis de serem manipuladas.

Criaturas como anjos e demônios são estáticos, assim como uma boa parte dos arkanitas que se corrompeu a um ponto de estarem programados para serem quase que pura energia dos mundos inferiores. Eles não são capazes de gerar quase nenhum efeito espontâneo, nem de compreender intuitivamente as nuances da circulação das energias místicas. Tudo o que podem fazer é reproduzir as regras e receitas necessárias para criar um efeito mágico.

CAMINHOS

Os Caminhos de Magia são doze, cada um especializado em uma parte da realidade e um ponto da Roda dos Mundos. Os seis primeiros, mais comuns entre os magos, são os elementais Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas. Esses são os formadores da estrutura física do Universo, utilizados pelos magos para compor e decompor os planos. O segundo grupo de Caminhos é formado pela vida em cada esfera, mas ligados principalmente ao do mundo no cerne do giro, esses são Plantas, Animais e Humanos que controlam e transformam essas criaturas. Os três últimos são de pura posição mística da Roda dos Mundos, Spiritum, Arkanun e Metamagia. Os dois primeiros se relacionam com o mundo espiritual que permeia o Universo e o com as forças inferiores, respectivamente. Metamagia trata da própria

energia mística que permite transformar as forças e a posição dos seres. É a partir desse último Caminho que se torna possível usar os outros para se afetar criaturas não diretamente ligadas ao cerne do giro como Paradísia que, teoricamente, ainda não deveria ter sido tocada pela corrupção e pelo combate místico.

Os níveis de conhecimento dos Caminhos varia de um a cinco, basicamente, sendo comprados como outros poderes angelicias ou demoníacos, mas com algumas diferenças na mecânica. Cada nível não é um poder específico, mas sim uma possibilidade de se aprender um novo ritual. Sempre que o jogador utiliza os pontos de experiência para comprar um novo nível de um Caminho, adquire sem custos um ritual daquele mesmo nível, no entanto ainda poderá comprar muitos outros caso tenha mais pontos de experiência para gastar.

Existe a possibilidade de se alcançar níveis acima de cinco nos caminhos, mas isso está reservado a seres poderosos cuja energia sobrenatural acumulou-se tanto em seus corpos que as limitações normalmente existentes se quebram.

A utilização de um ritual exige um número mínimo de níveis em um Caminho ou até em mais de um. Alguns desses poderes místicos permitem a união de mais de um elemento ou rota de magia para criar efeitos mais diversificados ou poderosos. Por exemplo, os rituais para se controlar a mente de anjos exigem quase sempre o uso de Humanos + Metamagia, o que significa que o mago deve ter os níveis mínimos necessários para utilizá-lo (por exemplo, Humanos 3, Metamagia 2).

REGRAS DE JOGO

A utilização da magia durante o jogo segue algumas regras específicas, a começar pelas seguintes:

CUSTO

Toda magia realizada tem um custo de energia mística, seja ela pontos de Fé, Pontos de Magia ou Vitae. As forças para a magia precisam vir de algum lugar e geralmente são canalizadas a partir de sacrifícios ou do corpo do mago. O gasto mínimo de qualquer ritual é sempre de um ponto de Fé (ou Magia ou Vitae), podendo ser maior para rituais mais poderosos. A não ser que especificado ao contrário, o gasto aumenta para dois em rituais acima do nível 4.

O local de onde vem as energias e o modo como são dispersadas são conceitos importantes na Roda dos Mundos. Um mago sempre suga energia dos mundos anteriores aos seus, portanto, arkanitas retiraram energia de Infernun e agora os humanos sugam o poder místico de Arkanun. À medida que as forças são retiradas, aquele lugar decai, sendo consumido aos poucos, com a vida morrendo ou assumindo formas deturpadas e venenosas. Esse processo gera um ciclo vicioso, pois o estado desse mundo anterior começa a ser canalizado também pelo mago corrompendo o corpo, mente e espírito.

As penalizações não param por aí. Sempre que o mago dispersa sua energia mística para realizar um ritual e a libera diretamente no plano em que nasceu, alterando-o. Parte dessa força é liberada ao

redor do evocador, portanto afetará o local em que está, mas o restante entrará em contato direto com seu mundo de origem. Toda magia realizada por humanos corrompe a cada mago e também colabora um pouco para alterar a vida na Terra. Os anjos conhecem muito bem isso e para diminuir a velocidade do giro da Roda dos Mundos, passaram a usar almas humanas para suprir seus exércitos, assim toda vez que um celestial usa magia, suga e corrompe as forças da Terra ou de Arkanun, deixando Paradísia livre, ao menos parcialmente, do processo de deturpação mística.

PARADA DE DADOS

A jogada para realização de um ritual é basicamente Atributo + Caminho + Iluminação (ou Potência de Sangue). O Atributo será mencionado na descrição do ritual. Caso o ritual inclua mais de um caminho, deve se jogar aquele de menor nível.

DEFESA

Os alvos de qualquer ritual possuem direito a defesa. Todos os testes de dano físico terão a Defesa do personagem somado à blindagem reduzidas do teste do ritual a não ser que o ritual tenha uma parada de dados para dano separada, quando então o redutor ocorrerá nessa última jogada. Testes contra os sentidos de uma vítima terão como Defesa os Atributos Raciocínio ou Autocontrole (o que for menor), contra a mente o Atributo Autocontrole ou Perseverança (o que for menor).

DURAÇÃO

As ações para se executar um ritual são sempre prolongadas. O jogador deve conseguir um número de sucessos igual ao nível do ritual. Enquanto não houver uma falha na jogada, poderá continuar testando até liberar o efeito da magia. Ocorrerá então que um ritual de nível 3 precise de três sucessos. O personagem poderá executá-lo então em um turno, caso tenha sorte nos dados, ou mais. É preciso lembrar que qualquer dano recebido durante o processo se tornará um redutor naquele turno.

DEFORMAÇÕES

A magia corrompe. A Roda dos Mundos é inclemente e cobra o preço daqueles que pretendem modificá-la. Cada ritual místico, cada palavra contribui para a destruição de um mundo. Como para toda ação existe uma reação, o corpo, a mente e o espírito do mago sentem essa corrupção. O aprendizado e a sintonia com o fluxo das energias mística afeta aos poucos, começando por meras transformações no modo de enxergar o mundo até alcançar um ponto em que a criatura em questão não é apenas um humano, anjo ou demônio, mas um ser marcado pela Roda dos Mundos, quase um servo da mesma no processo de destruição e continuidade do Universo.

A corrupção se manifesta de várias maneiras. A primeira é no momento em que o mago se desenvolve nos Caminhos. Sempre que alcança o terceiro nível em um deles, o mago recebe uma deformação menor, podendo se agravar quando alcança

os níveis mais altos. Sempre que gastar pontos de experiência para aumentar um Caminho além do terceiro círculo, o mago deve jogar um número de dados igual ao do caminho. Qualquer sucesso indica que adquire uma nova deformação menor ou aprofunda a anterior.

A segunda maneira de se adquirir deformações ocorre à medida que a moralidade do personagem se esvai e as forças da Roda dos Mundos aumenta sua influência sobre eles. Os Caminhos mágicos passam a se tornam canalizadores que adentram a vontade do mago e o transformam aos poucos. Ao perder um ponto de moralidade (como Devoção ou Humanidade), o jogador deve jogar um número de dados igual ao do seu maior Caminho. Sucesso indica que o personagem adquiriu uma deformação menor.

CAMINHOS DE MAGIA

ÁGUA

A água é essencial à vida. Sem ela, nem os deuses poderiam ter criado vida no mundo material. Os magos especialistas nesse Caminho conhecem os segredos de como favorecer a vida e de como matar.

DEFORMAÇÕES:

Umidade (Menor): O mago parece sempre com as mãos e os cabelos molhados, não importando o quanto se seque. Seu toque destrói papel e causa manchas com muita facilidade, prejudicando-o ao lidar com qualquer material sensível ao contato com a água. Em climas frios, essa umidade po-

de congelar, formando pequenos flocos de neve.

Pele Lisa (Menor): A pele do mago torna-se extremamente lisa e fina, irritando-se com facilidade. Roupas pesadas passam a incomodá-lo com frequência. Enquanto estiver usando roupas pesadas de qualquer tipo ou até armadura, o mago recebe um redutor de um dado nos testes sociais devido à irritabilidade.

Olhos de Peixe (Menor): Os olhos do mago se transformam, adaptando-se para a vida sob a água. Fora desse ambiente, sua visão parece sempre embaçada por mais que tente corrigi-la, reduzindo em dois dados quaisquer testes de percepção relacionados com visão.

Essência da Água (Menor, Média, Maior): O anjo passa a ter a essência de um elemental da água sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação torna o anjo incomodado com

o fogo. Ele recebe um redutor de dois dados em testes sociais e mentais quando próximo a chamas, fogueiras ou locais muito quentes como o deserto. No nível médio, o anjo não pode mais utilizar o Caminho do Fogo, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Fogo sempre causarão dano agravado no mago. No nível maior, a deformação faz com que o usuário de magia receba dano dobrado sempre que exposto ao fogo.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Criar Água

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantânea.

Efeito: O mago cria o equivalente a três litros de água saindo de suas mãos. Caso



não seja contida em nenhum recipiente, ela se espalhará como qualquer outro líquido.

Identificar Líquido

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Água 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantânea.

Efeito: Esse simples ritual funciona a partir da observação e de simples palavras que permitem identificar algum líquido, sabendo qual a substância majoritária que o compõe e se está contaminado com outras ou não. Não é possível especificar com exatidão todos os elementos, mas apenas os principais componentes da solução como classes básicas como água, álcool, gasolina, óleo. A partir desse ritual, o mago tem um leve conhecimento sobre o que pode haver na solução como venenos, apesar de não saber qual.

Segundo Círculo

Visão Submersa

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Água 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Enxerga sob a água é usualmente difícil. Poucos locais possuem água cristalina e límpida. A partir desse ritual, o mago enxerga com seu alcance natural mesmo quando está submerso. A magia funciona somente sob a água, nunca para facilitar condições de visão fora dela. Em caso de tempestades ou chuvas muito fortes, os redutores são reduzidos a zero.

Purificar Água

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantânea.

Efeito: O mago consegue separar todas as substâncias dissolvidas na água, fazendo-as boiar na superfície de modo tão condensado e concentrado que podem facilmente ser removidas manualmente ou por instrumentos. Funciona em um total de um litro de água por sucesso.

Terceiro Círculo

Respirar Água

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode respirar enquanto submerso sem quaisquer dificuldades.

Liberdade Submersa

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue se movimentar livremente debaixo d'água como se não houvesse qualquer resistência. O ritual não aumenta a velocidade com que ele pode nadar, mas permite que ele movimente os membros ou ande no fundo de rios ou oceanos como se estivesse sobre a terra.

Quarto Círculo

Onda

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantânea.

Efeito: As forças do Caminho da Água são invocadas para se gerar uma onda a partir do nada a partir das mãos do mago. Essa quantidade descomunal de líquido tem seis metros de comprimento, dois metros de altura e se arrastará por uma distância de até dez metros por nível do mago no Caminho das Águas. Qualquer um atingido sofre quatro dados de dano e deve testar Força + Esportes e obter quatro sucessos para permanecer de pé.

Fundir com a Água

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Água 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O ritual permite se fundir com qualquer corpo d'água de pelo menos um litro por quilo do mago. Uma vez fundido, é impossível diferenciar humano e líquido. O mago poderá se movimentar a uma velocidade de 70 km/h dentro desse líquido.

Quinto Círculo

Inundar

Atributo: Inteligência

Caminhos: Água 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: As forças de magos dos Caminhos Elementais aumentam consideravelmente quando o elemento em questão está em abundância, fato que pode ser problemático com o Caminho da Água. Esse ritual foi desenvolvido para se criar um território de batalha ideal para o mago. Ele inunda um espaço equivalente a duzentos metros quadrados (um salão de vinte metros por dez metros, por exemplo). A água surge

do nada e permanecerá ali durante toda a cena, a uma profundidade de um metro. O mago pode mover esse território, deslocando-o em um metro por nível de Caminho da Água por turno. A forma do território inundado também pode mudar com um teste de Inteligência + Caminho da Água. Termina a cena, a água se dispersa, evaporando-se rapidamente como se sob sol muito forte sem deixar qualquer vestígio depois de dez minutos.

Elemental da Água

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Água 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago se transforma em uma criatura de água pura e mágica. Suas formas fluidas e mágicas fazem com que apenas dano agravado ou causado por fogo possam afetá-lo. A forma física é bastante afetada, aumentando em dois a Destreza. A Defesa passa a ser calculada pelo maior e não pelo menor Atributo. Magias baseados no Caminho do Fogo causam o dobro do dano na forma elemental do mago.

ANIMAL

Muitas discussões entre as sociedades mágicas dizem que existem dois tipos básicos de magos estudiosos do Caminho dos Animais. O primeiro é aquele dominar, que não respeita, mas quer apenas usar essas criaturas como armas, meios para um objetivo maior. Os outros são aqueles que aprendem as magias para controlar e lidar com os animais apenas para

nunca usá-las, temendo deturpar e ferir esses seres vivos.

DEFORMAÇÕES:

Instintos Exacerbados (Menor, Médio, Maior):

As forças primitivas dentro do mago passam a afetar sua mente. A princípio, ele recebe um redutor de um dado em testes de Inteligência que não envolvam Sobrevivência, Intimidação ou Tratos com Animais. O redutor passa a afetar os testes de Raciocínio no nível médio. No nível maior o redutor passa a ser de dois dados.

Detalhes Animalescos (Menor, Médio, Maior):

O mago recebe deformações contínuas que o aproximam cada vez mais do animal com o qual tem mais afinidade. Começa apenas com pelos em locais incomuns, depois afeta cores dos olhos, dentição, orelhas. No nível menor, os detalhes meramente atrapalham reduzindo os testes de Presença em um dado, a não ser quando relacionados com intimidação. No nível médio, o redutor passa a afetar também Manipulação. No nível maior, o redutor passa a ser de dois dados nos testes com os dois Atributos. A deformação não afeta testes relacionados com animais ou criaturas muito próximas da natureza como ninfas, dríades e faunos.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Falar com Animais

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue entender um animal, comunicando-se com facilidade para dar ordens. Ele entenderá o que a criatura tentar dizer. É preciso entender, no entanto, que esse ritual não aumenta o nível de inteligência do animal, portanto respostas a certas perguntas podem ser bastante estranhas ou inconclusivas.

Chamar Animais

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue chamar um tipo específico de animal. A criatura daquela espécie que estiver mais próxima seguirá rumo ao mago na maior velocidade possível, mas não estará sob seu controle quando chegar. O ritual só funciona se houver um exemplar daquele animal em um raio de cinco quilômetros.

Segundo Círculo

Controlar Animais

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode tomar o controle de um animal mundano (não funciona em seres mágicos), dando-lhe ordens específicas. A criatura as cumprirá com o máximo de empenho possível, mas a não ser que tenha uma relação com o mago, tentará escapar de todas as maneiras uma vez que o efeito acabe.

Sentidos Remotos

Atributo: Inteligência



Caminhos: Animal 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue passar seus cinco sentidos para o corpo de um animal. Todas as informações sensoriais serão transmitidas ao corpo do mago que não poderá tomar outra ação durante o processo a não ser que tome seus sentidos de volta. Caso teste Autocontrole + Caminho dos Animais, o mago consegue colocar um de seus sentidos por sucesso em seu corpo novamente sem cancelar o ritual.

Terceiro Círculo

Melhorar Animal

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode alterar levemente um animal, modificando seus Atributos Físicos para aumentá-los em um ponto cada. Geralmente a mudança é acompanhada pelo aumento do tamanho em 25%.

Possuir Animal

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago toma controle total do corpo de um animal. Todos os sentidos da criatura serão dele e nenhum de seus instintos funcionará a não ser pela vontade de quem agora o controla. O corpo do mago entrará em um estado de coma até a volta de sua consciência. Caso o animal seja morto enquanto possuído, o dano recebido pela criatura é convertido em pontos de Força de Vontade perdidos pelo espírito do mago que é arremessado de volta. Se o corpo humano for destruído, o mago ficará preso dentro do animal e precisará lutar com ele pela consciência até que uma dominar por completo. Dizem que, algumas vezes, criaturas muito inteligentes surgem da fusão dos espíritos.

Quarto Círculo

Enxame Venenoso

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago invoca um enxame dos mais variados insetos. Eles surgem do ar, criados pela magia para atacar as vítimas com venenos fatais que afetam criaturas vivas ou mortas. O dano total causado é de

seis dados por turno, mas o mago pode dividir o enxame em mais de uma vítima, dividindo também o dano causado.

Forma Animal

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Animal 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: indefinida.

Efeito: Esse ritual é específico para a forma de uma classe de animais. O mago deve, portanto, comprar um ritual para se transformar para grandes felinos, podendo se transformar em um tigre, leão ou onça, mas não em uma jaguatirica ou gato doméstico. Uma vez transformado, o mago não poderá usar magias devido à ausência de cordas vocais apropriadas e, com raras exceções, mãos para os gestos adequados. O ritual dura indefinidamente, mas a cada três dias nessa forma, é preciso testar Perseverança + Autocontrole e obter um sucesso ou o mago passa a se esquecer quem e o que é aos poucos. Cada falha exige mais um sucesso no próximo teste.

Quinto Círculo

Invocar a Fera

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago invoca um animal mundano de até uma tonelada, fazendo-o aparecer a partir do nada a uma distância de dois metros. Essa criatura estará sob as ordens do mago, obedecendo-o até o final do ritual quando então desaparece mais uma vez. Caso seja morta, seu corpo apo-

drece rapidamente até desaparecer em menos de vinte e quatro horas.

Fera Assassina

Atributo: Inteligência

Caminhos: Animal 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse é um dos rituais mais abominados pelos protetores dos animais, pois simplesmente transforma qualquer criatura em uma fera assassina que atacará sem pensar na própria segurança. A criatura alvo desse ritual recebe um bônus de dois dados em todos os Atributos Físicos, +2 na Intimidação, +2 na Defesa e passa a causar dano agravado. Seu aspecto muda para uma versão primitiva e agressiva. O tamanho aumenta em cerca de 30%.

AR

Os magos que usam o Caminho do Ar trabalham com o elemento mais farto dentre os quatro considerados os polos materiais da composição do Universo. Eles controlam os ventos e uma substância essencial para a sobrevivência das espécies. São conhecidos por serem distraídos, dispersando sua atenção com facilidade devido aos estímulos frequentes que sentem no ar.

DEFORMAÇÕES:

Brisa (Menor): Há sempre uma leve brisa seguindo o mago. Ela derruba papéis e mantém seus cabelos sempre atrapalhados. Não existem regras específicas para essa deformação a não ser a vil imaginação do Narrador para causar incômodos.

Desatenção (Médio): O mago recebe estímulos contínuos vindos do ar. Qualquer cheiro ou som trazido pode dispersá-lo. Devido a isso, ele perde um dado nos testes de percepção e recebe um redutor de um dado na Iniciativa.

Essência do Ar (Menor, Médio, Maior): O mago passa a ter a essência de um elemental do ar sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação torna o anjo incomodado com o fato de estar fixo por muito tempo a um lugar. Caso passe mais de um turno sem se movimentar, recebe um redutor de um dado nos testes sociais. No nível médio, o mago não pode mais utilizar o Caminho da Terra, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Terra sempre causarão dano agravado no mago. No nível maior, a deformação faz com que o mago receba dano letal sempre que mais de 40% do corpo for coberto por terra na razão de um ponto por turno de contato.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Criar Ar

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue criar ar respirável e puro em quantidade suficiente para preencher um metro cúbico.

Mensagens do Ar

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Ar 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue concentrar as forças que existem no ar para captar melhor as mensagens transmitidas como sons ou odores. O ritual concede cinco dados nos testes de percepção para o olfato e a audição.

Segundo Círculo

Estalo

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue distorcer o deslocamento do ar a ponto de causar um som alto e poderoso, tão forte que atordoará as pessoas próximas do local. O estalo deverá ocorrer em uma distância de 10 metros por nível do Caminho do Ar. Pessoas em um raio de dois metros do ponto escolhido pelo mago devem testar Vigor + Esportes para se concentrarem ou perderão um dado no próximo teste e receberão um redutor de um na Defesa e na Iniciativa no próximo turno.

Barreira de Ar

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago cria uma barreira de ar em volta de si mesmo que lhe permite se defender de qualquer arma ou objeto arremessado. O ritual confere Defesa 3 contra ataques à distância ou magias baseadas no Caminho do Ar.

Terceiro Círculo

Ventania

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago perturba as forças do ar, causando ventos intensos de até setenta quilômetros por hora. Torna-se difícil caminhar, impossível abrir um guarda-chuvas e ondas de até cinco metros são geradas caso o efeito ocorra sobre a água. Galhos menores e folhas são arrancados das árvores. As pessoas recebem um redutor de dois dados nos testes de Força e Destreza. É preciso gritar e fazer testes de percepção para se conversar.

Jato de Ar

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: Esse ritual cria um jato de ar sobre uma pessoa que a carrega em uma direção determinada pelo mago. É quase impossível escapar desse jato de ar, sendo necessário seis sucessos em um teste de Força + Esportes para se manter fixo em uma posição. A vítima pode ser ajudada, mas se o colaborador falhar no teste e não o soltar, também será carregado. O impacto com uma parede causa cinco dados de dano contundente. Se jogado sobre uma pessoa, ela deve conseguir os mesmos seis sucessos para se manter de pé, mas não será necessariamente carregada a não ser que se segure na vítima da magia.

Quarto Círculo

Voar

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue voar com uma velocidade de sessenta quilômetros por hora. Ventos fortes, acima de cinquenta quilômetros por hora, exigem teste de Perseverança + Esportes para manter o controle da magia com o mínimo de um sucesso para cada dez quilômetros acima dessa velocidade.

Asfixia

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago cancela o movimento do ar em volta do corpo de uma vítima em seu campo de visão, asfixiando-o aos poucos. O alvo precisará conter a respiração. Um personagem, durante um combate, é capaz de prender a respiração por um turno por nível de Vigor. A partir disso, é preciso testar Vigor (somente o atributo) para ganhar um turno extra por sucesso. O teste não poderá ser repetido. Uma vez que a vítima não consiga mais prender a respiração, receberá um ponto de dano letal por turno. Esse dano não pode ser regenerado enquanto o alvo não conseguir respirar novamente.

Quinto Círculo

Elemental do Ar

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Ar 5



Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago se transforma em uma criatura de ar pura e mágica. Suas formas fluidas e mágicas fazem com que apenas danos agravado ou causado pelo Caminho da Terra possam afetá-lo, causando o dobro do dano normal. A forma física é bastante afetada, aumentando em dois a Destreza. A Defesa passa a ser calculada pelo maior e não pelo menor Atributo. O mago não poderá fazer qualquer ação manual que exija delicadeza. Ele se desloca automaticamente com uma velocidade cinco vezes maior e pode passar por pequenas frestas.

Tornado Pessoal

Atributo: Inteligência

Caminhos: Ar 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago se torna o olho de um furacão, um ponto de calma no meio de

uma ventaria de oitenta quilômetros por hora que ocorre em um raio de vinte metros. Pessoas e objetos pegos nesse vento serão carregados em círculos durante a duração da magia, sofrendo dois dados de dano contundente por turno. Qualquer movimento dentro da área do tornado exige um teste de Força + Esporte com no mínimo quatro sucessos. Falha indica que o indivíduo foi tragado pelas forças do vento. Flechas e objetos serão facilmente desviados. O tornado confere Defesa 3 contra todos os outros ataques a distância.

ARKANUN

As energias negativas dos planos inferiores são regidas pelo Caminho de Arkanun. Os conceitos desses rituais mágicos são todos derivados do processo de corrupção da Roda dos Mundos. Os magos do Caminho de Arkanun estudam como ocorre o decaimento das forças vitais durante o giro, compreendendo como controlar tudo o que é tocado pelo processo.

Os mestres do Caminho de Arkanun dedicam suas vidas a realizar rituais obscuros que invariavelmente os colocarão em contato com demônios e as criaturas mais corrompidas do Universo. Eles são temidos e caçados, dificilmente aceitos pelas instituições religiosas da Terra e especialmente odiados pelos habitantes de Paradisia.

DEFORMAÇÕES:

Aura Demoníaca (Menor): O mago possui uma aura demoníaca, passando a ser detectado por qualquer magia do Caminho de Arkanun ou outros poderes de detecção espiritual como contaminado pelos planos inferiores.

Aparência Demoínaca (Menor, Médio, Maior): O corpo do mago começa a mudar aos poucos para a forma de um demônio. No nível menor, a deformação implica apenas em algumas mudanças como a parte branca dos olhos tomando um tom amarelado, hálito vil, dentes mais afiados e unhas enegrecidas. Essas mudanças implicam em um redutor de um dado nos testes de Presença não relacionados com intimidação. No nível médio, já é mais difícil esconder a aparência, pois nascem pequenos chifres, as unhas mudam de cor e se tornam afiadas (apesar de não servirem para causar dano extra) e o tom de pele passa para uma forma doentia. A regra da explosão do 10 passa a não funcionar mais para testes de Presença. No nível maior, o mago já se torna praticamente um demônio, só sendo confundido com um humano enquanto nas sombras. Agora cada resultado 1 nos testes de Presença subtrai um sucesso.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Sentir Demônios

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Arkanun 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue sentir demônios em um raio de 20 metros, sabem quantos são e para qual direção estão se movendo. Ele tem uma leve sensação que lhe permite distinguir se são seres do Inferno, dos mundos anteriores a Terra ou do Abismo, desde que já tenha tido contato com esses tipos de seres.

Compreender Demônio

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Arkanun 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse ritual é especialmente apreciado por magos que negociam com frequência com demônios. O mago ganha três dados nos testes de Persuasão, Empatia e Intimidação ao lidar com essas criaturas.

Segundo Círculo

Comandar Demônio

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode emitir uma ordem completa de até uma frase, obrigando-o o demônio a gastar seu tempo cumprindo-a até que termine a execução ou até o fim da cena. A ordem não pode incluir nada que



obviamente destrua a criatura como forçá-lo a entrar em um portal para Paradísia.

Cauda Demoníaca

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Uma cauda com 1,5 metro de comprimento e com ponta em forma de ferrão nasce na porção inferior do corpo do mago. Ela funciona como um membro extra, podendo segurar objetos com a mesma força que o braço. Se usada para atacar, causa um dado a mais de dano letal. A cauda não serve para ataques extras.

Terceiro Círculo

Invocar Infernal Menor

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Arkanun 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: As experiências mágicas do mago permitem-lhe abrir pequenos portais para o Inferno, trazendo um demônio menor para a Terra. A criatura não estará sob o comando do mago, mas permanecerá um turno após a invocação paralisada, tentando se recuperar do transporte forçado. O mago pode invocar um demônio específico caso saiba seu nome. A construção desse personagem é feita de maneira básica como 5/4/3 para os Atributos e 11/7/4 para habilidades e 4 pontos de poder.

Enxame de Arkanun

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Arkanun 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Um enxame de insetos deturpados do mundo de Arkanun é trazido para a Terra a partir de um pequeno portal. Essas criaturas vis e venenosas cobrirão uma pessoa e a atacam incessantemente enquanto o mago se concentra em controlá-los. Eles causarão 4 dados de dano letal por turno e sua presença imporá um redutor de 2 dados em todas as ações do alvo.

Quarto Círculo

Fogo do Inferno

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: Esse ritual retira energias do Inferno, transferindo-as diretamente para uma posição determinada pelo anjo. O alvo é envolvido por fogo e enxofre, lascas de pedra e correntes, presas e garras. O dano é de dez dados e agravado, causado por energia infernal, uma força negativa e violenta que será sentida na alma da vítima.

Proteção Demoníaca

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago invoca uma aura de proteção a partir das forças infernais. Esse poder invisível o protege conferindo 4 pontos de blindagem em sua Defesa. Durante esse

tempo, qualquer tentativa de sentir o mal, energias negativas ou demônios detectará o mago como fonte das forças mais vis da Roda dos Mundos. O mago também estará sob efeito de uma deformação menor. Caso já tenha uma, ela se eleva para uma deformação média até que o efeito do ritual passe.

Quinto Círculo

Portal para o Inferno

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago abre um portal para o Inferno que permite a passagem dele e de mais uma pessoa por nível de Inteligência. A abertura exige necessariamente a morte de uma criatura viva, seja animal ou humano, fato que faz com que a maioria dos feiticeiros que ainda mantém alguma consciência evitem usar um poder como esse. O portal permanecerá aberto por uma cena ou até que o mago o feche.

Banir

Atributo: Inteligência

Caminhos: Arkanun 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: dez anos, um mês e um por ponto de Iluminação.

Efeito: O mago consegue banir um demônio de volta para o Inferno, garantindo que ele permaneça preso por dez anos, um mês, meses e um dia por ponto de Iluminação.

Fogo

O Caminho do Fogo é o componente mais agressivo dentro as forças elementais da Roda dos Mundos. Mesmo sendo um componente essencial para a formação das energias materiais e tão útil na evolução das sociedades, o Fogo é altamente destrutivo em sua forma pura para a maioria dos seres dos mundos do centro da Roda.

As chamas geradas pelos rituais do Caminho do Fogo deixam de ter qualquer poder mágico assim que liberadas ou iniciarem algum incêndio, a não ser que designado na descrição da magia.

DEFORMAÇÕES:

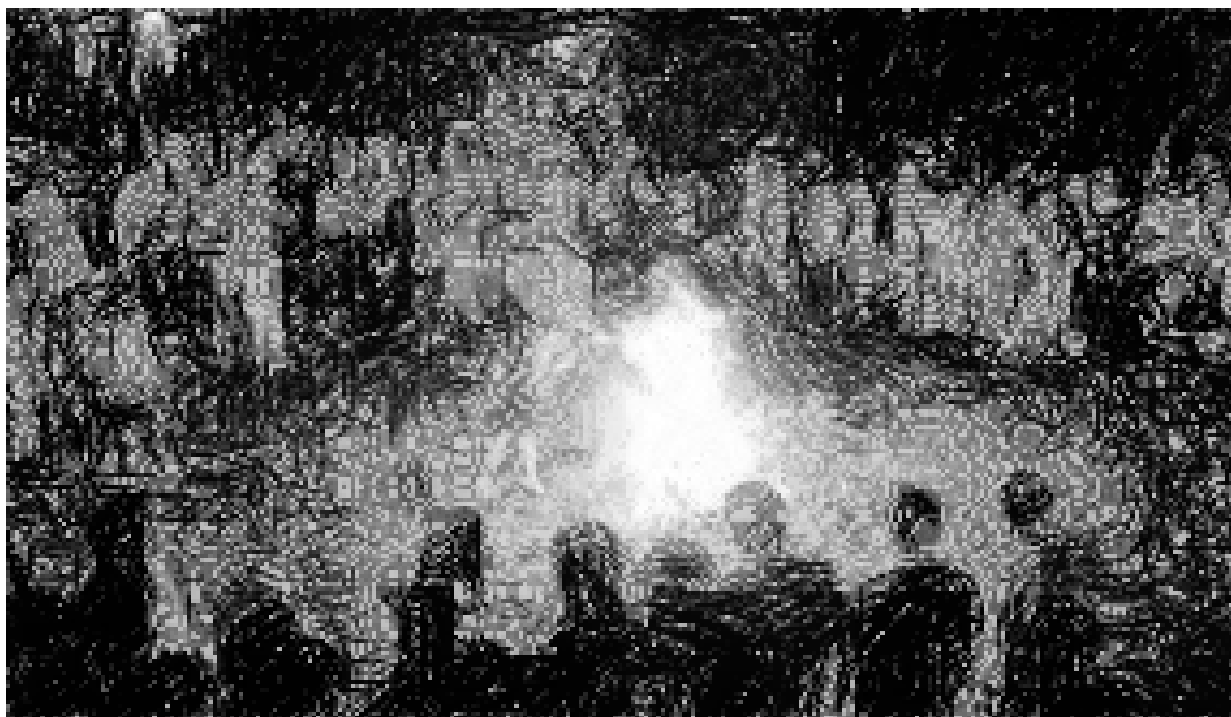
Cinzas (Menor): O anjo sempre tem as mãos e os cabelos sujos de cinzas. Em qualquer lugar que esteja, sempre deixará um pouco desse pó. Testes para segui-lo recebem um bônus de três dados caso não tome provi-

dências como saltar entre planos.

Calor (Menor): A pele do anjo está sempre anormalmente quente. A primeira impressão que se tem é a de que ele está febril, o que causa consternação em muitos mortais que temem a transmissão de doenças. Qualquer relação social que exija o toque ou contato muito próximo tem um redutor de um dado.

Fogo Interno (Médio): As energias mágicas tomaram a essência do anjo de tal modo que o fogo corrompe suas forças e seu corpo. O anjo precisa gastar um ponto de Fé extra por dia para evitar receber um ponto de dano agravado.

Essência do Fogo (Menor, Médio, Maior): O anjo passa a ter a essência de um elemental do fogo sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação torna o anjo incomodado com água. Ele recebe um redutor de dois dados em testes sociais quando cercado por água como na chuva, sobre um rio ou submerso.



No nível médio, o anjo não pode mais utilizar o Caminho da Água, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Água sempre causarão dano agravado no anjo. No nível maior, a deformação faz com que o anjo receba dano letal sempre que submerso em água ou molhado em mais de 40% do corpo na razão de um por turno de contato.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Criar Fogo

Atributo: Inteligência

Caminhos: Fogo 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: Um turno por sucesso.

Efeito: Esse ritual permite ao mago criar chamas em suas mãos e transferi-las para qualquer outro material combustível. O único modo de transmitir essa energia é pelo toque. Enquanto estiver nas mãos do mago, as chamas não causarão dano. Tocando uma outra criatura, poderá liberar a magia o que causará um ponto de dano letal. O ritual se encerrará, mas as chamas só progredirão se houver algo inflamável. Uma vez que o mago disperse o fogo em algum material, perde o controle sobre ele.

Sentir as Cinzas

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Fogo 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: Instantânea.

Efeito: O anjo toca cinzas e consegue perceber o que elas eram antes e o que aconteceu em volta delas em um raio de dez metros enquanto o fogo ardeu. As informa-

ções não são precisas e não passam de relances com visões breves definindo apenas se havia uma pessoa ou mais e sem conseguir identificar seus rostos, por exemplo, a não ser que uma dessas pessoas tenha se tornado as cinzas.

Segundo Círculo

Proteção Individual

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Fogo 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago realiza um ritual para se proteger do fogo, recebendo um bônus de 3 na Defesa contra qualquer ataque relacionado com esse elemento.

Aumentar Chama

Atributo: Inteligência

Caminhos: Fogo 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago consegue aumentar o dano causado por fogo natural, fazendo com que o dano causado aumente em um nível na escala de dano de exposição. Esse ritual não funciona em qualquer tipo de fogo causado por magia.

Terceiro Círculo

Proteger

Atributo: Inteligência

Caminhos: Fogo 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago realiza um ritual para proteger do fogo outros indivíduos, concedendo um bônus de 3 na Defesa contra

qualquer ataque relacionado com esse elemento.

Linha de Chamas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Fogo 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: Instantânea.

Efeito: O mago cria uma linha de chamas que sai de suas mãos e se estende por três metros por sucesso obtido no teste. Qualquer criatura atingida receberá seis dados de dano por fogo.

Quarto Círculo

Consciência das Chamas

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Fogo 4

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago consegue expandir sua consciência para fogueiras ou qualquer outro lugar em que o fogo queime em um raio de um quilômetro por nível do Caminho do Fogo que possuir. Ele poderá saltar entre os pontos caso haja mais de uma fogueira ou lugar em chamas enxergando e ouvindo tudo o que ocorre em um raio de quinze metros em volta dali.

Corpo de Fogo

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Fogo 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago incendeia o próprio corpo sem causar dano a si mesmo, no entanto, tudo em volta dele poderá ser afetado caso deseje liberar as chamas. Em geral, a concentração do mago permite que ele queime

apenas o que o importuna. Aqueles afetados sofrerão cinco dados de dano por turno de contato ou caso estejam a menos de meio metro do mago.

Quinto Círculo

Esfera de Fogo

Atributo: Inteligência

Caminhos: Fogo 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantânea.

Efeito: O mago invoca uma esfera flamejante de dois metros de diâmetro que percorre uma distância de até sessenta metros a partir de suas mãos. Qualquer material ou criatura no caminho receberá um dano de oito dados.

Elemental do Fogo

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Fogo 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago se transforma em uma criatura de puras chamas. Todos os seus golpes em combate corpo a corpo causarão dano letal por serem causados por fogo puro. Suas formas fluidas e mágicas fazem com que apenas dano agravado ou causado por água possam afetá-lo. Nesse estado, o mago torna-se altamente destrutivo, causando pelo menos um ponto de dano por fogo por turno em qualquer coisa que toca. Caso deseje poderá iniciar incêndios. Magias baseados no Caminho da Água causam o dobro do dano na forma elemental do mago.

HUMANOS

A Roda dos Mundos tem certos padrões previsíveis. Um deles é o de que sempre existirá vida consciente em cada giro, por mais que ela demore a surgir. Terra teve muito tardiamente seus seres conscientes e quando eles finalmente alcançaram evolução suficiente para aprenderem magia, Arkanun já estava em pleno caminho para corrupção e Demiurgo já dominara boa parte de Paradísia com sua Cidade de Prata. Ainda sim, o Caminho dos Humanos surgiu, criado, dizem, pelos anjos que queriam entender, controlar e... criar humanos a partir dos poderes místicos.

O Caminho dos Humanos existe para tudo isso. É fundamental para tomar controle sobre a vida consciente do atual giro. Para lidar com criaturas de outros giros é necessário trabalhar com outros caminhos. Todos os seres de Arkanun e mundos anteriores só são dominados pelo Caminho de Arkanun. Uma pequena parcela de arkanitas não totalmente corrompidos podem ser afetados pelo Caminho dos Humanos, mas são tão poucos que não passam de uma rara exceção. Lidar com anjos exige a mistura de Humanos e Metamagia para localizar criaturas que, teoricamente, ainda não deveriam existir na Roda dos Mundos.

DEFORMAÇÕES:

Comum (Menor): A aparência do mago tornou-se tão comum que ele passa a ser menos percebido. Recebe um redutor de um dado em testes de Presença.

Demasiado Humano (Média): O mago está tão relacionado com sua posição como humano que perde o contato com a natu-

reza. Qualquer teste de Sobrevivência e Trato com Animais recebe um redutor de 3 dados.

Sentimental (Média): Os sentimentos do mago se tornam estranhamente transparentes. Qualquer teste relacionado com mentiras contadas pelo mago recebem redutor de 3 dados. Testes de Empatia para tentar entender o mago recebem bônus de um dado.

Lógico (Maior): A mente do mago se torna estranhamente lógica de um modo tão bizarro que dificulta entender seus próprios atos. Ele recebe um redutor de um dado nos testes de moralidade.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Sentir Humano

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Humanos 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago adquire a capacidade de sentir a presença de humanos mesmo que não seja capaz de vê-los. Ele percebe todos os existentes em um raio de 20 metros, sabendo a quantidade e a direção para onde estão se movendo.

Cura Básica

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: indefinida.

Efeito: O Caminho dos Humanos trabalha com a modificação da carne e isso não precisa ser necessariamente algo ruim. O mago consegue usar esses poderes para curar

danos contundentes na razão de um por sucesso no teste. Esse ritual pode ser realizado como uma ação prolongada até que todos os ferimentos sejam eliminados.

Segundo Círculo

Identificar Humano

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Humanos 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: A realização dessa magia depende estritamente de um fragmento do corpo de uma pessoa, como um fio de cabelo ou uma gota de sangue. A partir disso, o mago pode visualizar o indivíduo, conhecendo sua aparência atual.

Comando

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: variável.

Efeito: O mago consegue comandar a mente de uma pessoa, dando-lhe uma ordem básica de até uma frase. Essa ordem não funciona se agir contra as crenças mais básicas de um indivíduo ou se colocá-lo em uma situação de perigo em que normalmente não se intrometeria.

Terceiro Círculo

Curar Ferimentos Letais

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Humanos 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: indefinido.

Efeito: Os ferimentos mais graves da carne são fechados. Regenera dois pontos de dano letal por nível no Caminho dos Humanos.

Imitação

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago se transforma a ponto de tomar a aparência idêntica a de outra pessoa. A mudança ocorre não por uma ilusão, mas a partir de deformação da carne e dos ossos. Existem 10% de chances de se encontrarem falhas nessa forma do mago.

Quarto Círculo

Fantoche

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago assume controle total sobre um indivíduo, dominando completamente seus sentidos e vontade. O alvo executará qualquer ação até mesmo se machucar desde que isso não resulte em suicídio direto. Por exemplo, o indivíduo dominado pode ser forçado a se cortar e a se socar, no entanto ele não cortará os próprios pulsos.

Curar Ferimentos Agravados

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue curar dois pontos de ferimentos agravados em humanos na razão de dois para cada nível no Caminho dos Humanos.

Quinto Círculo

Físico Perfeito

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse poderoso ritual transforma um alvo humano em uma criatura de físico perfeito e extraordinário. Todos os Atributos Físicos serão elevados automaticamente para 6 durante uma cena.

Dissolver

Atributo: Inteligência

Caminhos: Humanos
5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse é um dos rituais mais terríveis no Caminho dos Humanos. Apesar de existirem muitos outros capazes de causar dano, nenhum é tão asqueroso. O mago invoca as energias mágicas sobre o corpo de outra pessoa, dissolvendo sua carne, ossos e órgãos causando doze dados de dano agravado. Caso obtenha mais sucessos do que os níveis de vitalidade da vítima, todos os restos mortais dela desaparecem e são sugados como energia para o mago que recupera dois pontos de Vitalidade.

Luz

O elemento luz é fundamental no processo de percepção do mundo para os humanos e os anjos. Enquanto muitos arkanitas e demônios conseguem trabalhar com facilidade com as forças das trevas, os pontos menos corrompidos pelo giro da Roda dos Mundos ainda são dependentes das forças luminosas para sua existência.

Os magos da luz são muitas vezes confundidos com criaturas necessariamente bondosas, ligadas a todas as forças posi-

tivas do mundo. Essa é uma das mentiras mais difundidas entre os leigos, mas que engana poucos estudiosos da magia. A luz é apenas mais um elemento que nada dita sobre a moral de um feiticeiro.

DEFORMAÇÕES:

Iluminado (Menor): A luz reflete sobre o mago, chamando a atenção de todos no ambiente mesmo que de forma inconsciente. Isso não traz nenhum benefício em qualquer momento ou jogada, servindo somente para

atrapalhar as tentativas de passar despercebido. Quaisquer testes de Dissimulação perdem três dados.

Halo (Médio): Existe um pequeno halo de luz em volta do mago. Os mortais sem conhecimento mágico pouco percebem, porém testes de Raciocínio + Ocultismo per-



mitirão a pesquisadores do oculto saberem se estão diante de um místico.

Essência da Luz (Menor, Médio, Maior): O mago passa a ter a essência de um elemental da luz sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação torna todas as ações do mago estranhamente verdadeiras e fáceis de serem discernidas, o que reduz em um seus testes de Manipulação em qualquer teste relacionado a uma mentira ou que precise disfarçar suas intenções reais. No nível médio, o mago não pode mais utilizar o Caminho das Trevas, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Trevas sempre causarão dano agravado no mago. No nível maior, a deformação faz com que o mago receba o três dados a mais de dano por magias baseadas no Caminho das Trevas.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Visão Melhorada

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Luz 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago melhora sua visão para receber um bônus de três dados nos testes de Percepção para enxergar. O bônus não afeta outros sentidos.

Cores

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode mudar as cores de objetos, olhos, cabelos como bem entender. O efeito não causa dano algum, podendo, no máximo conferir um bônus de dois dados em testes para disfarçar uma pessoa.

Segundo Círculo

Imagem Estática

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria uma imagem estática de até dois metros de comprimento, por dois metros de largura por dois de altura. Essa é meramente uma imagem sem qualquer poder para causar dano ou combater, mas com potencial grande para enganar.

Explosão de Luz

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago cria uma explosão de luz a partir de um ponto a sua escolha em uma distância de até 20 metros. Todos em um raio de 20 metros a partir desse ponto serão cegados pela luz forte e súbita gerada. A luz não é capaz de ferir vampiros, mas pode levá-los ao frenesi.

Terceiro Círculo

Invisibilidade

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago torna-se invisível e assim permanecerá até tomar alguma ação brus-

ca como atacar. Qualquer tentativa de ataque cancela automaticamente o ritual.

Raio de Luz

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: Esse ritual concentra um raio de luz solar tão poderoso que fere mortais, causando dano letal. É particularmente letal contra vampiros, nos quais causa dano agravado. O raio tem alcance de sessenta metros e causa 10 dados de dano.

Quarto Círculo

Invisibilidade em Grupo

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago torna um número de pessoas invisíveis igual a seu atributo Perseverança.

Dispersar Ilusões

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago dispersa todas as ilusões e poderes de invisibilidade de nível 3 ou menor presentes em um raio de vinte metros.

Quinto Círculo

Elemental da Luz

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago se transforma em uma criatura de pura luz semelhante a um espírito. Toda sua forma física se esvai, deixando apenas um traçado luminoso que lembra vagamente um humano. Enquanto sob o efeito do ritual, o mago não pode ser atingido por nada físico, sendo capaz de atravessar qualquer substância transparente. Ele se moverá a uma velocidade de até quatrocentos quilômetros por hora. Gastando um ponto de Força de Vontade, poderá concentrar sua luz em um golpe que causa dano agravado igual a Perseverança + Autocontrole + Caminho da Luz.

Múltiplos Raios de Luz

Atributo: Inteligência

Caminhos: Luz 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Funciona como o ritual Raio de Luz, no entanto afeta múltiplos alvos determinados pelo mago, causando também oito pontos de dano letal em mortais e dano agravado em vampiro ou outras criaturas sensíveis à luz.

III ETAMAGIA

A Roda dos Mundos é composta por elementos, vida, espírito e pelo fluxo de energia. Todos os movimentos nesse Universo são coordenados pela interação complexa de forças físicas e energia mágica. Alguns magos estudam esse mistério, considerando-o maior do que todos os outros Caminhos de Magia. Esses magos compreendem o significado do tempo e espaço como um só e sua importância em todo o fluxo das energias mágicas. O Ca-

minho que estuda toda essa interação de forças foi denominado como Metamagia pelos estudiosos mais compenetrados e menos dados ao misticismo, mas também é conhecido como Fluxo, Essência ou Mistério.

DEFORMAÇÕES:

Intoxicação Mágica (Menor): O mago se intoxica quando o corpo está repleto de energia mágica (pontos de Vitae para vampiros ou pontos de Fé para anjos, por exemplo). Sempre que estiver com mais de 80% dos pontos, perde um dado nos testes associados a Vigor.

Vício em Energia (Médio, Maior): O mago viciou-se em energia mágica, usando-a para manter-se saciado. Por causa disso, todos os dias ele gasta um ponto a mais de qualquer energia mágica. Vampiros gastam um ponto extra de Vitae ao acordar e anjos um ponto de Fé por dia em que despertam e fará o mesmo a qualquer momento em que completar 100% do máximo de pontos de energia (Fé ou Vitae, por exemplo). No nível maior, o mago necessita tanto dessa energia que sempre que estiver com menos do que três pontos para gastar, perderá dois dados nos testes de Autocontrole e estará sujeito a ataques de fúria (como o frenesi dos vampiros).

RITUAIS

Primeiro Círculo

Sentir Magia

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Metamagia 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago pode sentir quaisquer manifestações mágicas em um raio de 50 metros. Ele perceberá magias ativas ou sendo utilizadas, fluxo de energia de um ponto para outro, fontes de energia mágica.

Iniciativa Mágica

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Metamagia 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse ritual aumenta o entendimento do mago sobre as percepções de tempo e espaço, melhorando sua Iniciativa mesmo depois de um combate já ter começado. Uma vez realizado o ritual, ele recebe um bônus de 3 na Iniciativa, modificando a ordem em que durante o restante da cena.

Segundo Círculo

Recipiente

Atributo: Inteligência

Caminhos: Metamagia 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um dia.

Efeito: O mago consegue criar um recipiente provisório para guardar energias mágicas. Ele deverá escolher um item não maior do que o próprio braço que conterà as forças colhidas de uma fonte ou dispensada pelo corpo dele próprio. Poderão ser armazenados dois pontos de energia por nível no Caminho da Metamagia. O ritual é finalizado com uma chave (uma palavra, gesto ou objeto) que permite ao mago retirar essas energias novamente. Ao final de um dia, elas serão dispersadas e aquele item não poderá ser usado novamente como recipiente.

Desestabilizar Magia

Atributo: Inteligência

Caminhos: Metamagia 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago desestabiliza energias mágicas em um ponto específico do espaço com raio de meio metro. Qualquer energia mágica em uso se desestabilizará, causando um redutor de 4 dados em quaisquer testes de magia naquele lugar.

Terceiro Círculo

Armazenar

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Metamagia 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue sugar energias mágicas de um recipiente ou fonte e armazená-los em seu corpo além do limite na razão de dois pontos por nível no Caminho da Metamagia. A energia extra se esvairá ao fim da cena e será a primeira a ser gasta em quaisquer rituais.

Distorção do Movimento

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Metamagia 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue distorcer o tempo e o espaço, transportando com velocidade tão grande que mortais não o percebem e seres sobrenaturais o verão apenas como um borrão. Em termos de jogo, sua Velocidade é multiplicada por cinco durante uma cena.

Quarto Círculo

Escudo Metamágico

Atributo: Inteligência

Caminhos: Metamagia 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria em volta de si um escudo de energias místicas que impede que seja afetado por qualquer tipo de poder mágico, conferindo-lhe, portanto, Blindagem 4 contra qualquer tipo de magia.

Sugar Energia

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Metamagia 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue roubar energias mágicas de outra criatura sobrenatural para preencher as suas próprias, recuperando até dois pontos por nível no Caminho da Metamagia.

Quinto Círculo

Chamas da Magia

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Metamagia 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: Esse ritual é particularmente mortal para seres sobrenaturais, pois converte sua energia mágica em forças místicas danosas que o ferirão interna e externamente. Cada dois pontos de energia como Fé ou Vitae que tiver, causará um ponto de dano letal até um máximo igual ao dobro do nível do mago no Caminho de Metamagia.

Presença Desconexa

Atributo: Autocontrole

Caminhos: Metamagia 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago desconecta-se da percepção natural do espaço e do tempo da Roda dos Mundos. Sua presença não se relaciona com o que os outros veem e nem o espaço com o que o cerca. Durante uma cena, o mago não terá limite de deslocamentos em um raio de 200 metros a partir do ponto em que realizou o ritual, não sendo barrado por nenhuma estrutura ou magia com exceção do Caminho da Metamagia.

PLANTAS

As plantas são antigas conhecidas dos magos e talvez estejam entre as primeiras a serem usadas como forma de magia na Terra. Feiticeiros, bruxos e xamãs já sabiam do potencial dos vegetais para a cura ou para causar a morte. Dominar o Caminho das Plantas é um sinal de grande poder nos magos que trabalham com a natureza, pois lida com um dos pontos básicos da cadeia alimentar que pode alterar todo um ecossistema.

DEFORMAÇÕES:

Verde (Menor): Os olhos, dentes, cabelos e unhas do mago apresentam uma coloração esverdeada que causa estranheza nas pessoas. Ele perde um dado nos testes de Manipulação não relacionados com seres mágicos ligados ao Caminho das Plantas ou à natureza.

Espírito Vegetal (Menor, Médio, Maior): Em seu nível menor, a mente do mago é afetada. Ele perde seu senso de urgência, o que retira um de uma Iniciativa. No nível médio, o mago perde a vontade de se deslo-

car, preferindo sempre permanecer no mesmo local. Cada vez que viaja a mais de 20 km de sua base original, recebe um redutor de dois dados nos testes baseados em Autocontrole e Perseverança. No nível Maior, as forças do mago passam a ser alteradas conforme ele se desloca. Agora não apenas fica irritado ao deixar seu esconderijo ou local de atuação. Suas magias perderão dois níveis até que ele passe uma semana se adaptando ao novo lugar.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Falar com Plantas

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Plantas 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue se comunicar com plantas, entendendo o que elas sentiram e viram. Ele não é capaz de despertar as dormentes ou entender as mensagens mais profundas com esse ritual, podendo compreender no máximo os fatos mais recentes relatados.

Direção

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Plantas 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma semana.

Efeito: O mago nunca perde a direção enquanto em uma floresta. Ele soma automaticamente seu nível no Caminho de Plantas em qualquer teste de Sobrevivência para encontrar seu caminho ou seguir alguém no meio do mato.

Segundo Círculo

Forma de Árvore

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: indefinida.

Efeito: O mago transforma seu corpo em uma árvore de tamanho e massa equivalente ao seu. Para realizar esse processo, precisa ser solo suficiente para fixar raízes. Ele permanecerá nessa forma durante o tempo que considerar necessário.

Concentrar Veneno

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: indefinida.

Efeito: O mago concentra o veneno de uma planta, dobrando seu nível de toxicidade. O efeito funciona em plantas vivas ou mortas na razão de 50 gramas por nível no Caminho das Plantas.

Terceiro Círculo

Árvores Andarilhas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago pode fazer árvore soltarem suas raízes do solo e se moverem, assumindo novas posições. Elas se movimentaram a uma velocidade igual ao tamanho + o nível no Caminho das Plantas. É possível usar o ritual sobre um número de árvores igual ao Autocontrole + Perseverança do mago.

Comunhão com a Floresta

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago entra em comunhão completa com as plantas ao redor. Seus sentidos se difundirão por todas em um raio de 300 metros, permitindo que veja e ouça tudo o que ocorre na área. Durante todo o processo, o corpo do mago estará catatônico e indefeso, não podendo reagir a nenhum ataque até que sua consciência retorne. A comunhão é tão intensa que o mago só percebe que seu corpo está sendo atacado depois de receber três pontos de dano.

Quarto Círculo

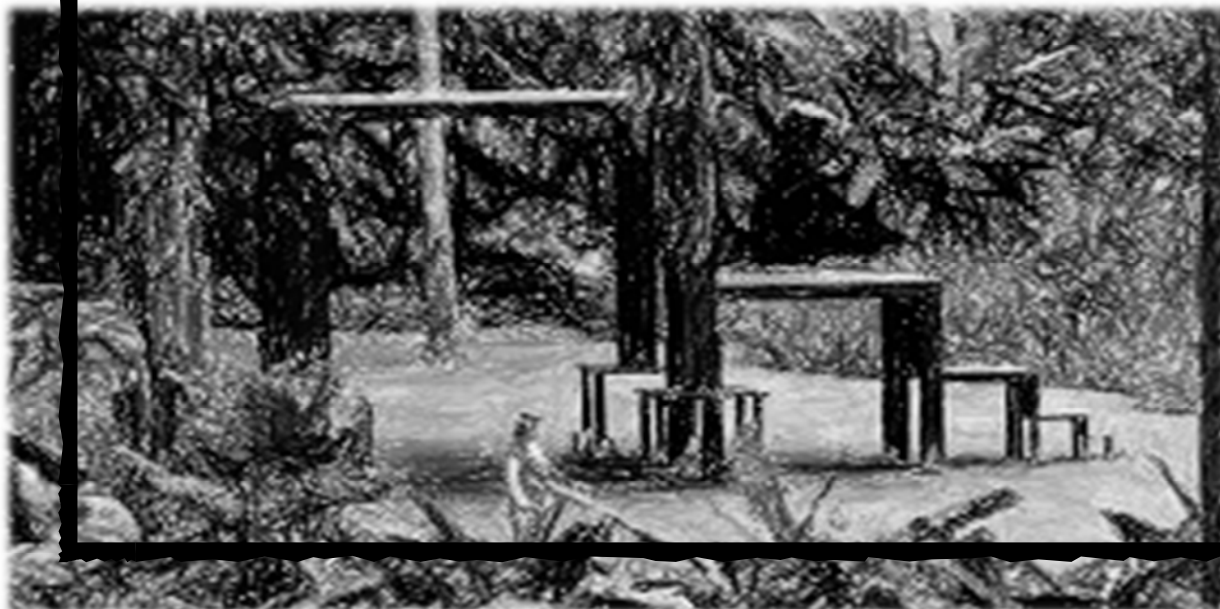
Mar de Espinhos

Atributo: Inteligência

Caminhos:
Plantas 4

Custo:
dois pontos de Fé.

Duração:
cão:



uma cena.

Efeito: O mago cria plantas espinhosas como caules de rosas que encobrem toda uma área determinada onde ele pode passar sem se ferir. Quaisquer criaturas na área em um raio de 20 metros determinados pelo mago sofrerão dano letal de seis dados instantaneamente. Cada vez que tentem se mover, sofrerão outros quatro dados de dano letal até conseguirem fugir. As plantas alcançam dois metros e meio de altura, encobrindo a visão e tornando as pessoas no interior quase invisíveis.

Portal das Árvores

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue entrar em uma árvore que tenha pelo menos metade do seu tamanho e se transportar para aparecer em outra em um raio de dois quilômetros.

Quinto Círculo

Selva Carnívora

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Um dos rituais mais tenebrosos do Caminho das Plantas transforma a floresta em monstro. Todas as árvores atacam os inimigos do mago na tentativa de agarrá-los e devorá-los. Os ataques ocorrem por parte de todas as plantas em um raio de trinta metros determinado pelo mago. Todas as plantas atacam com um total de sete dados com o equivalente a Força 4 + Briga 3 e possuem quatro pontos de Vitalidade.

Caso sofram dano, a energia mágica que as anima se esvai e elas voltam a seu estado original.

Transformar em Planta

Atributo: Inteligência

Caminhos: Plantas 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: indefinido.

Efeito: O mago consegue transformar o alvo em uma árvore. A defesa contra essa magia é Vigor + Iluminação. Assim que o mago conseguir alcançar o número de sucessos exigido, a vítima passará a ter a forma de madeira. Caso a árvore seja cortada e morta, o indivíduo também perece. A magia pode ser revertida pelo mesmo ritual ou outros específicos, mas também acaba caso o mago esgote todos os seus pontos de Fé ou seja morto.

SPIRITUM

O mundo material é rodeado e permeado por Spiritum, uma parte da Roda dos Mundos onde os elementos nunca se condensam com força suficiente para gerar conexões físicas permanentes. Apenas alguns poucos bolsões são formados espontaneamente ou por criaturas poderosas. Esse é um local onde vivem os mortos, para onde a maioria das almas não resgatadas por anjos ou demônios vai. Como não existem seres do Inferno ou da Cidade de Prata suficiente para coletar todos os mortos da Terra, a população de Spiritum aumenta progressivamente, com espíritos perdidos que se acumulam no vale tênue que existe entre a Terra e as porções mais profundas. Aos poucos, elas migram, de-

sesperadas para encontrar um Céu no meio dessa escuridão.

DEFORMAÇÕES:

Vozes (Menor): O mago ouve vozes do outro lado da barreira entre os mundos e não consegue controlá-las. O barulho é tanto que muitas vezes é difícil escutar o que ocorre no mundo material. Há um redutor de três dados nos testes de percepção devido a dificuldade de se concentrar.

Essência Espiritual (Menor, Média, Maior): O mundo dos mortos toca o corpo do mago com muita intensidade, degradando a relação de seu espírito com a carne. No nível menor, as forças espirituais deixam o mago com uma aparência sinistra e doentia que diminui em um dado os testes de Manipulação, a não ser quando relacionados com Intimidação. No nível médio, as forças espirituais entram em desequilíbrio dentro do mago, sendo sugadas pelo plano astral. Em momentos de grande tensão, o mago deve testar Perseverança + Autocontrole para não perder um ponto de Fé por turno até conseguir se controlar devidamente (sendo bem sucedido nos próximos testes). No nível maior, a influência do mundo dos mortos no mago é tamanha que ele perde permanentemente um nível de Vitalidade.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Sentir Fantasmas

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Spiritum 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode sentir quando existem fantasmas ao redor, percebendo o número deles, a qual distância estão e se são agressivos ou não. O ritual tem alcance de trinta metros de raio.

Falar com Espíritos

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Spiritum 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena

Efeito: O mago consegue conversar com os espíritos dos mortos que estiverem próximos. Esse ritual não permite convocá-los, mas apenas comunicar-se com essas criaturas através da barreira entre os mundos.

Segundo Círculo

Conjuração

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago atrai espíritos para perto de si, fazendo com que compareçam o mais rapidamente possível. A não ser que tenha o nome de alguma alma desencarnada específica, o fantasma mais fraco e mais próximo atenderá o chamado. É importante lembrar que a criatura não estará sob o domínio do mago e poderá se irritar por ter sido obrigada a ir até ali.

Enxergar Spiritum

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Spiritum 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue romper parcialmente a barreira entre os mundos para

enxergar o que acontece no mundo dos mortos. Sua visão verá o que existe no limite entre a Terra e Spiritum sem confundir o que pertence a um lugar ou a outro.

Terceiro Círculo

Viagem ao Mundo dos Mortos

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: A barreira entre os mundos é rompida por esse ritual que leva o mago como uma criatura ainda viva para a região de Spiritum mais próxima da Terra, uma reflexão do mundo espiritual. Ele poderá interagir com fantasmas e sofrer ataques por parte deles como se fosse parte desse mundo. Essa transição raramente é segura e deixa o mago suscetível a tudo o que ocorre nesse novo ambiente. O ritual não é tão poderoso a ponto de deixá-lo permanentemente em Spiritum, enviando-o de volta automaticamente no fim da cena. Também não permite que o mago se destaque do mundo dos vivos ao ponto de entrar nas áreas mais profundas do mundo dos mortos.

Controlar Fantasma

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue assumir controle sobre um fantasma que deverá obedecer a todas as suas ordens. Esse espírito servo ainda detém inteligência e malícia, podendo distorcer certos comandos se o mago não for cuidadoso.

Quarto Círculo

Paralisar Espíritos

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago consegue paralisar todos os fantasmas em um raio de trinta metros a partir de um ponto fixo definido por um desenho ou objeto que não deverão ser movidos. Eles não poderão se movimentar até serem liberados pela vontade do feiticeiro. O teste tem como Defesa a alma desencarnada de maior Perseverança.

Energias da Morte

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago dissipa um raio de energias da morte em uma linha que alcança trinta metros à frente. O dano agravado é de 10 dados e não afeta mortos-vivos, pois é baseado nas energias negativas que regem Spiritum e os mortos.

Quinto Círculo

Portal para Spiritum

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: indefinido.

Efeito: O mago cria um portal para Spiritum pelo qual poderão passar ele e mais uma pessoa por ponto de Iluminação. O ritual permite atingir apenas a região mais próxima da Terra. A partir dali, é preciso

encontrar os caminhos para outros pontos no interior do mundo dos mortos.

Romper as Barreiras dos Mortos

Atributo: Inteligência

Caminhos: Spiritum 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Um dos rituais mais macabros do Caminho de Spiritum rompe momentaneamente a barreira entre os mundos em um raio de dez metros. Todas as criaturas vivas no lugar sofrem automaticamente um ponto de dano letal e estarão suscetíveis a ataques físicos de fantasmas. O terror causado pelo contato com o mundo dos mortos exige que os vivos gastem um ponto de Força de Vontade para não permanecerem catatônicos durante o restante da cena.

TERRA

Todos os mundos materiais no centro da Roda dos Mundos sempre tiveram o ambiente seco como base para o surgimento e desenvolvimento da vida inteligente. Associa-se esse caminho com magos calmos, mas cuja ira, quando despertada, é tão destrutiva quanto o Fogo, se não mais.

DEFORMAÇÕES:

Pedregulhos (Menor): As unhas do mago e seus cabelos sempre parecem sujos de terra. Ele deixa vestígios por onde passa o que confere um bônus de 3 dados em testes para seguir suas pistas como Investigação ou Sobrevivência.

Estático (Médio): O corpo e a mente do mago se tornam estáticos e rígidos como ro-

cha. Sua velocidade de reação diminui, impondo um redutor de um na Iniciativa.

Essência da Terra (Menor, Médio, Maior): O mago passa a ter a essência de um elemental da terra sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação dificulta os movimentos do mago, diminuindo em dois seu deslocamento. No nível médio, o mago não pode mais utilizar o Caminho do Ar, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Ar sempre causarão dano agravado no mago. No nível maior, a deformação faz com que o mago receba três dados a mais de dano por magias baseadas no Caminho do Ar.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Sentir a Terra

Atributo: Raciocínio

Caminhos: Terra 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: um turno por sucesso.

Efeito: O mago toca o solo e recita as palavras mágicas do ritual. Terminando o encantamento, poderá sentir o número de indivíduos se movimentando sobre aquele lugar em um raio de cem metros, definindo se são bípedes ou quadrúpes e seu peso aproximado. O ritual também permite ao mago sentir que está ocorrendo em uma profundidade de três metros, sentindo até mesmo os túneis e galerias.

Destruir Terra

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago consegue destruir pedra, terra e concreto apenas apontando na direção do alvo, que não deve estar a mais de vinte metros. O ritual funciona contra até dez quilogramas do material. Magos com conhecimento de engenharia são capazes de causar grandes estragos com essa magia simples.

Segundo Círculo

Moldar Pedra

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode moldar até três quilogramas de pedra colocando-a na forma que pretender. Essa nova forma pode até mesmo ser a de uma arma como uma espada ou uma faca e causarão dano semelhante, no entanto, terão resistência menor do que a de uma arma de metal. O Tamanho máximo do objeto modelo será quatro e a Durabilidade será sempre 2.

Pele de Pedra

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago invoca uma fina camada de Terra para cobrir seu corpo, tornando sua aparência levemente rochosa, mas conferindo-lhe 2 na defesa graças a essa armadura.

Terceiro Círculo

Terra para Metal

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago transforma até dez quilogramas de terra ou pedra em metal, aumentando sua Durabilidade em 3.

Moldar Metal

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago pode moldar até oito quilogramas de metal, podendo transformá-lo em armas brancas ou projéteis. O Tamanho máximo será 4 e a Durabilidade será 5.

Quarto Círculo

Estacas de Pedra

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: Esse ritual mortífero faz estacas de pedra serem moldadas a partir da terra, concreto ou rocha para atingirem o inimigo mais próximo. O dano causado é de 10 dados e afeta apenas uma pessoa que esteja a uma distância máxima de cinquenta metros do mago.

Prisão de Pedra

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse ritual tem um princípio parecido com aqueles rituais de proteção que criam uma pele de pedra ao redor do corpo do mago. A principal diferença que é

agora a magia torna essa estrutura rígida e mais grossa e poderosa, impedindo a movimentação do alvo e até mesmo dificultando sua respiração. A vítima estará presa como que petrificada, transformada em uma estátua, sendo incapaz de enxergar, falar ou ouvir o que se passa no ambiente a não ser que o mago permita. A pedra que a prende tem Tamanho igual ao do alvo, Durabilidade 5.

Quinto Círculo

Gárgula

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria uma gárgula a partir de terra, pedra ou concreto. Essa criatura sem inteligência obedecerá a ordens básicas como atacar ou montar guarda, sendo incapaz de ações complexas.

Gárgula

Força 4, Destreza 2, Vigor 3,

Inteligência 0, Perseverança 2, Raciocínio 2

Presença 2, Manipulação 0, Autocontrole 2

Habilidades: Armamento 3, Briga 3, Esportes 2, Furtividade 1

Tamanho: 6

Vitalidade: 9

Defesa: 2

Blindagem: 3

Iniciativa: 4

Deslocamento: 11

Terremoto

Atributo: Inteligência

Caminhos: Terra 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago cria um abalo sísmico em volta de si, danificando estruturas e derrubando pessoas. Usado em meio a cidades movimentadas, esse ritual pode causar mais dano devido ao caos e ao medo do que pelo efeito em si. O terremoto é sentido em um raio de cem metros em que todas as estruturas recebem um dano de oito dados. Pessoas devem fazer teste de Destreza + Esportes para se manterem de pé.

TREVAS

Os estudiosos mais básicos da Roda do Mundo gostam de dividi-la em dois pólos básicos. O primeiro deles é de onde vem os mundos a entrarem no cerne do giro, uma região de luz intensa. O outro é a pura corrupção daqueles já exauridos ou em processo de degradação intensa, dominado pelas trevas. No entanto, Trevas e Luz existem nos dois lugares e apenas o desequilíbrio entre as duas marca os pólos da Roda.

As forças tenebrosas encontram um mundo vasto na Terra, escondendo-se em cavernas ou sob o solo para caçar durante a noite. Os magos acompanham esse processo, para atuarem quando seus poderes são mais intensos.

DEFORMAÇÕES:

Olhos Noturnos (Menor): Os olhos do mago se tornam negros e altamente sensíveis à luz. Durante o dia ou em ambientes de luz intensa, seus testes de percepção são reduzidos em 4 dados quando baseados no sentido da visão.

Palidez (Média): A pele do mago se torna muito pálida com aparência doentia a ponto de transparecer seus vasos sanguíneos. Ele recebe um redutor de um dado nos testes de Presença e Manipulação a não ser quando relacionados a Intimidação.

Essência das Trevas (Menor, Médio, Maior): O mago passa a ter a essência de um elemental das trevas sem, no entanto, receber as vantagens desses seres. Em seu nível menor, a deformação causa corrupção do corpo do personagem, deteriorando sua saúde a ponto de ele perder um dado nos testes relacionados como Vigor. No nível médio, o mago não pode mais utilizar o Caminho da Luz, tamanha sua aversão. Magias relacionadas com Luz sempre causarão dano agravado no mago. No nível maior, a deformação faz com que o mago receba o três dados a mais de dano por magias baseadas no Caminho da Luz.

RITUAIS

Primeiro Círculo

Criar Trevas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria de trevas em uma área com raio de dez metros dentro de seu campo de visão. Não é possível enxergar por meios convencionais dentro dessa área, mas outros poderes para se usar visão no escuro funcionam.

Enxergar no Escuro

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 1

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago passa a enxergar perfeitamente no escuro, mesmo em escuridão mágica criada por poderes até o nível dois.

Segundo Círculo

Intimidade com as Sombras

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: Esse ritual torna o alvo mais íntimo com as sombras, caminhando junto delas com desenvoltura e quase sem aparecer para as pessoas. Em termos de jogo, confere um bônus em testes de Dissimulação igual ao nível do mago no Caminho das Trevas.

Bolso de Trevas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 2

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma semana.

Efeito: O mago cria um pequeno bolso de trevas em seu casaco ou mesmo em qualquer fresta ou ponto escuro em uma sala. Enquanto o local estiver escuro, o próprio mago poderá retirar o objeto de lá. O tamanho do objeto não pode ser maior do que o nível no Caminho das Trevas. Caso a luz seja jogada sobre o lugar, o bolso de trevas desaparecerá até que a escuridão volte. Outros magos com poderes das trevas podem perceber o bolso se conseguirem três sucessos em um teste de Raciocínio + Caminho das Trevas.

Terceiro Círculo

Tentáculos

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria um tentáculo por nível no Caminho das Trevas, podendo movimentá-los para atacar ou segurar. Cada um deles tem um ponto de Força por nível Caminho das Trevas, Destreza 4, Vigor 3, Armamento 1, Briga 3, Vitalidade 4. O tamanho dos tentáculos é de três metros. O mago deverá se concentrar nos movimentos dos tentáculos ou eles pararão de se mexer. A única exceção é se tiverem segurado e dominado uma pessoa.

Aura de Trevas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 3

Custo: um ponto de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago cria uma aura de Trevas sobre uma vítima. Essa energia o conecta com as forças negativas do Universo, sugando suas energias aos poucos. Durante toda a cena, a vítima não poderá regenerar ferimentos. Sempre que despende energia, as trevas se aproveitarão para sugar mais da energia vital, causando um ponto de dano contundente para cada ação do personagem além de uma caminhada leve.

Quarto Círculo

Salto Sombrio

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: instantâneo.

Efeito: O mago entra nas sombras, deslocando-se rapidamente para alcançar outro ponto de escuridão a até 200 metros.

Invocar Sombras

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 4

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago invoca as sombras, levantando uma para cada nível no Caminho das Trevas. Elas seguirão ordens básicas do mago, mas não possuem inteligência para ações complexas.

Sombra

Força 2, Destreza 4, Vigor 1,

Inteligência 1, Perseverança 1, Raciocínio 4

Presença 2, Manipulação 2, Autocontrole 2

Habilidades: Armamento 1, Briga 2, Esportes 2, Dissimulação 4

Tamanho: 4

Vitalidade: 5

Defesa: 2

Blindagem: 0

Iniciativa: 8

Deslocamento: 11

Quinto Círculo

Sombra Perfeita

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago ergue a sombra de um indivíduo, tornando-a sua cópia perfeita. Ela terá os mesmos atributos e algumas das memórias mais poderosas, no entanto todas vistas de maneira perversa e com más intenções, distorcidas a ponto que mal é

possível se traçar os acontecimentos originais. Seus Atributos e Habilidades serão idênticos ao da pessoa copiada, mas sem poderes especiais além do de criar garras de trevas ou armas brancas que causam dano agravado.

Forma de Trevas

Atributo: Inteligência

Caminhos: Trevas 5

Custo: dois pontos de Fé.

Duração: uma cena.

Efeito: O mago se transforma em trevas puras, um estado em que não pode ser atingido por meios físicos. Ele é uma massa disforme que muda para se alterar ao ambiente por onde quer passar. É invisível na escuridão. Pode concentrar suas energias de trevas para um ataque que causa dano agravado igual a Perseverança + Autocontrole.